

AMIGA . ST . PC . MAC . CPC. CDI . CONSOLES
NUMERO 31 - OCTOBRE 1992 - 25F
joystick
joystick NUMERO 31
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
276 PAGES NEW LOOK
LE FALCON
La relève du ST ?
FLIGHT SIMULATOR
La totale pour s'envoyer en l'air
VIDEO GAME NEWS JOYSTICK SUR RTL TOUS LES MARDI
PREVIEWS EXCLUSIVES
La fin de l'année sera MICRO
TESTS
CRAZY CARS III (ST) ZOOL (AMIGA)
SIEGE•KGB•A-TRAIN•SHERLOCK HOLMES• LEGEND OF KYRANDIA (PC)
SPECTRE•VICTOR VECTOR (MAC CD)
C'EST DU BÉTON
T 2788 - 9231 - 25,00 F
N° 31 • OCTOBRE 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 4559

L'ARME

COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES



LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

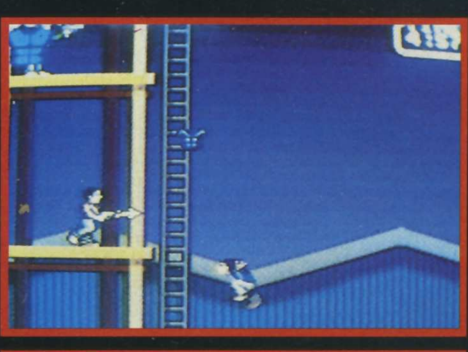
Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

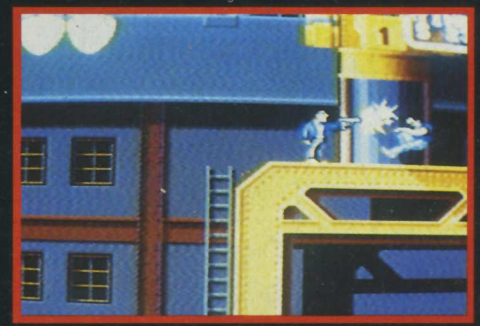
Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.



Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !







OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

SOMM

JOYSTICK N° 31 • OCTORE 1992



EDITO

Voilà, c'est fait: le Joystick nouveau est arrivé. Suite à vos réactions lors du récent sondage que nous avons effectué, nous avons tout changé.
D'abord, il y a la mise en page. Vous allez avoir du mal à vous y faire, parce qu'on a toujours du mal à encaisser les gros changements. Prenez le temps. Surtout pour les vignettes qui accompagnent chaque test et qui donnent tous les renseignements utiles: franchement, comparez avec l'ancienne formule. Est-ce que c'est-y pas mieux comme ça, hmmm?
Ensuite, il y a la pagination. Moins de pages sont consacrées aux consoles; on continue à parler de tout ce qui sort, mais sans en faire des tartines. Considérez la partie Consoles comme un aide-mémoire pour ceux qui ont à la fois un micro et une console. Du coup, toute la partie gagnée revient aux micros, et on en profite pour faire des dossiers spéciaux.
Il y a deux nouveaux venus dans l'équipe: Calor (pour compléter la trilogie des ustensiles électro-ménagers, vous l'aurez compris) et Jérôme, deux bêtes. Ça fait beaucoup d'un coup, et nombre d'entre vous vont râler: "oh, je préférais l'ancienne formule, on était habitué, c'était mieux". À ceux-là, nous disons: eh, les mecs, commencez pas à jouer les vieux. Ne jugez pas le changement, jugez s'il est positif ou négatif. Si vous ne retrouvez plus vos rubriques à l'emplacement habituel, ce n'est pas un point négatif: vous y serez déjà habitué au prochain numéro. Quoiqu'il en soit, prenez le temps de nous écrire pour nous dire ce que vous en pensez. C'est important. Merci d'avance.
Par ailleurs, on vous signale qu'on fait une émission radio sur RTL, tous les mardis de 19h30 à 20h, qui s'appelle Vidéo Game News. Et on a des projets télé en cours, aussi (oui, ok, on vous l'a déjà dit il y a un an, mais on ne veut pas faire n'importe quoi).
Rendez-vous le mois prochain au Super Games Show à Paris. Toute l'équipe sera là au complet pour vous accueillir, y compris Destroy qui a fini son armée.
Pour conclure, un message codé destiné à un lecteur qui se reconnaîtra sûrement: "oxuxix, Jxoxyxsxtxixcxkx cx'exsxtx mxixexuxxxx".
À dans un mois.

JOYSTICK NOUVELLE FORMULE

Holà! Attendez un petit peu avant de foncer dans les pages de tests, il faut que l'on vous prévienne, que l'on vous prépare psychologiquement, sinon le choc risque de vous allonger au sol. Voilà, nous l'avions annoncé depuis quelques mois et c'est maintenant chose faite, nous avons entièrement revu la formule des tests. Pas seulement au niveau de la maquette d'ailleurs, c'est une révision totale et en profondeur. Mais procédons par ordre.
La notation est plus dure, nous devenons plus exigeants, depuis quelques mois la qualité des softs a grandement augmenté et les notes s'emballent. De ce fait, l'utilisateur près de ses sous que vous êtes, ne s'y retrouvait plus avec tous ces Megastar et ces notes qui tapent au plafond. Ainsi, le Megastar ne récompensera plus systématiquement les jeux parfaitement réalisés techniquement, mais il sera collé sur les softs qui nous ont réellement fait craquer pour leur intérêt ou pour le plaisir de jeu que l'on y prend.
Quand un soft en vaudra vraiment la peine, nous le testerons en 3 ou 4 pages, avec, le plus souvent possible, des encadrés, des compléments sur ce qui tourne autour du thème abordé par le jeu. Par exemple, dans ce numéro vous trouverez une biographie de Conan Doyle dans le test de Sherlock Holmes, ou encore, un historique des châteaux forts dans le test de Siege.
Pour ce qui est des notes, elles sont toutes regroupées dans un nouveau bloc beaucoup plus agréable et rapide à consulter. Des icones vous permettent d'avoir toutes les informations au premier coup d'œil. De nouvelles catégories de notes ont fait leur apparition: une note de bruitage en plus de la note de musique et une note d'originalité du jeu (les zéros vont pleuvoir sur les jeux de labyrinthes où il faut bouffer des pastilles et des fantômes). Pour chaque jeu PC, un petit tableau indique les compatiblités de cartes sonores ainsi que les types d'écrans acceptés par le soft.
Deux nouveaux encadrés font leur apparition: La référence et le Up&Down. La référence expliquera en quelques lignes avec quel autre jeu plus ancien on peut lier le soft testé, tandis que le Up & Down résumera les points forts et faibles du jeu.
De plus, nous retestons entièrement, avec un nombre de pages conséquent, les softs qui arrivent dans de nouvelles versions: plus de Rebelote; et, bien sûr, Joystick continue à tout tester, toutes les nouveautés seront développées dans nos pages.
Rompez, vous pouvez tourner la page.

LES PARTIS VOUS REMERCIENT

J'M DESTROY (PARTI DES CONSOLES)

Merci! A vous tous, qui avez voté pour notre parti, du fond du cœur, merci. Il y a trois mois, les tenants du parti des micros, dans les sondages, obtenaient près de 90%. Aujourd'hui, ils sont tombés à près de 55%. Si le vote s'était effectué le mois prochain, ils auraient tout simplement perdu!
Mais nous avons montré que nous étions une force politique sur laquelle il faut compter. Désormais, aucune décision ne pourra être prise sans nous consulter. Les consoles existent, et elles tiennent à ce que ça se sache! Trop longtemps, nous sommes restés dans l'ombre, occultés par l'oligarchie médiatique orchestrée par le pouvoir en place. Désormais, les consoles apparaissent au grand jour! Certes, nous aurions préféré que Joystick devienne un journal entièrement dédié aux consoles, mais nous saurons jouer le jeu de la démocratie. Pour une Europe pleine de consoles, nous nous battrons!
J'M Destroy (45%)

MICHEL DESANGLES (PARTI DES MICROS)

Merci! Aujourd'hui, l'éclatante victoire des micros sur les consoles nous conforte dans notre décision de garder à Joystick l'esprit qu'il a toujours eu: beaucoup de micro, et juste un peu de consoles pour ceux que ça intéresse. Mais ce succès ne nous montera pas à la tête; aujourd'hui, c'est le parti du jeu vidéo tout entier qui a gagné. Nous nous dirigerons, ensemble, vers un magazine plus beau, plus fort, en un mot: meilleur.
Mon opération de la prostate s'est bien passée, et j'ai de nouveau l'énergie de mener ce journal vers les cîmes, de construire l'Europe du jeu vidéo. J'espère que tous nos adversaires se joindront à nous, effaçant les rivalités de clan, pour porter bien haut la flamme qui nous anime. A tous ceux qui ont voté pour nous, je dis merci; aux autres, je dis: nous saurons effacer nos différences pour aller plus loin, ensemble.
M. Desangles (55%)

Les réactions de Jérôme Pafrais, de la Soufrès: "Ce vote est, de toute évidence, une sanction du pouvoir en place. Le faible taux d'abstention en est la preuve. Cependant, on note quand même une volonté des français de faire cette Europe du jeu, malgré les clivages et les rivalités partisanes. On peut d'ores et déjà penser, au vu de cette victoire étriquée, que le gouvernement de Joystick devra mettre un peu d'eau dans son vin, en gardant aux consoles la part que le peuple réclame. On pourrait résumer ce vote par un: oui aux micros, mais".

courrier

■ J'exprime mon plus vif mécontentement face à la façon dont vous vous permettez d'interpréter le référendum auquel j'ai participé de bon cœur: alors que la majorité des lecteurs souhaite la disparition pure et simple des tests pour consoles (55%), vous les maintenez quand même! Pourquoi nous demander notre avis si c'est pour ne pas en tenir compte? Vous êtes lus par des possesseurs d'ordinateurs en grande majorité; que les possesseurs de consoles achètent les nombreux magazines spécialement conçus pour eux, et que les possesseurs de consoles et ordinateurs achètent les deux types de magazines.

Sylvie Rieu (Saint Girons)

Tout d'abord, le bonjour: bonjour!
Tu as raison, nous sommes de véritables enflures, plus salauds que nous on ne fait pas. On vous permet de vous exprimer et de nous donner votre avis, et on fait finalement rien comme vous nous le disiez. Ah, les ordures! Car, c'est vrai, quand tu regardes bien la nouvelle formule que nous avons adoptée, quand tu as le nez collé dessus, là, sous les yeux, tu te rends bien compte qu'elle ne correspond à aucune des deux alternatives que nous vous soumettions lors du référendum.
A savoir: d'un côté, on gardait les consoles en augmentant le prix pour pouvoir rajouter des pages consacrées exclusivement aux micros; de l'autre côté, on virait carrément les consoles et les pages pour les micros étaient toutes trouvées, pas besoin d'augmenter le prix du canard. Au finish, rien de tout ça, on a gardé aucune de ces solutions, mais on a mélangé un peu des deux: même prix, moins de consoles, et encore plus de micros. Alors, vraiment, dans le genre, nous sommes de beaux magouilleurs! Remarque bien que nous nous doutions que les anti-consoles allaient faire du foin, ta réaction n'est pas des plus surprenantes.
Cela dit, j'aimerais bien maintenant expliquer un peu notre décision, ça éviterait ces malentendus. Nous avions pas mal de problèmes en suspens depuis quelques mois, voici lesquels.
Première chose, nous commencions sérieusement à nous ennuyer, sortir le magazine tous les mois commençait à tomber dans une routine chiante comme un jour de pluie. Bon, ça n'était pas dramatique non plus, on continuait à bien rigoler, mais si nous n'avions rien fait, on peut vous le dire aujourd'hui, nous nous serions carrément gonflés dans quelques mois. Alors, avant l'été, juste après le bouclage du mois de juin, quand nous nous sommes retrouvés au café, au lieu de parler de cinéma, de musique, de bouquins — de culture, quôâ —, nous nous sommes mis à parler du canard. Et là, c'était unanime, il fallait changer la maquette:les couleurs, les titres, les caractères, le pavé des notes, l'emplacement et la taille des photos, c'était vieux, c'était triste à mourir, il fallait flanquer un bon gros coup de pied là-dedans.
C'était alors l'occasion pour rajouter des rubriques, pour rendre les tests plus précis et plus complets, en augmentant le nombre de pages si nécessaire. Bref, on a commencé par faire une liste des modifications à apporter, tout le monde a donné son avis — même Antonio, qui d'ordinaire, tend plutôt à ne pas vouloir se faire remarquer, des fois qu'on lui donnerait du boulot —, on a mis tout ça sur papier. Et puis on a appelé le comptable, qui est parti dans de gros calculs incompréhensibles pour le commun des mortels. Conclusion de son boulot: tout ça allait coûter très cher, très très cher, encore plus cher que ça. Mais puisqu'on avait commencé, il fallait finir, c'est le bon sens qui veut ça.
On avait trois solutions: la première, c'était "tant pis, on laisse tomber, on continue comme ça, on ne change rien". Nous nous sommes regardés dans les yeux, et tout le monde a compris que le premier à opter pour cette solution se prendrait un coup de poing sur le nez, là où ça fait pleurer, il n'avait qu'à pas dire de connerie. Il y avait aussi la solution "tant pis, ça coûtera ce que ça coûtera, on fonce, on fait comme on a dit". Là, c'est le comptable et Big Boss qui nous ont regardé dans les yeux, et tout le monde a compris que, bon, d'accord, mauvais plan, passons à autre chose. La dernière alternative, c'était "on fait comme on a dit, mais on va faire de telle sorte que ça coûte moins cher que ça". Là, nous nous sommes rendus compte que nous étions sur la bonne voie et que c'était pas trop tôt.
Faire des économies, généralement, ça n'est pas notre fort, mais comme nous avions véritablement envie de cette nouvelle formule, il fallait faire des efforts. Alors on a encore discuté, et ça donnait ceci: les testeurs de jeux sur micros avaient besoin de plus de place, ils se sentaient frustrés de faire des tests trop courts pour des jeux formidables; les testeurs de jeux sur consoles en avaient un peu marre d'avoir à écrire deux articles différents sur un même jeu, l'un dans Joystick et l'autre dans Joypad, ils étaient un peu crevés. Forcément, là, on y voyait un peu plus clair, le cahier Consoles News allait en prendre un coup, mais on ne savait pas encore dans quelle mesure et dans quelles conditions.
C'est là que vous êtes intervenus; nous vous avons présenté la situation, nous voulions avoir votre avis. A gauche, le monsieur il voulait garder les consoles et augmenter le prix pour financer les nouvelles pages micros. A droite, le monsieur il voulait juste virer les consoles en récupérant les pages pour les micros et pas toucher au prix.
Vous aviez tout l'été pour voter, et vous l'avez massivement fait. Résultat de ce scrutin original: 55% pour la liquidation des consoles, 45% pour leur maintien.
Mine de rien, c'était un score très serré, ça se jouait à quelques centaines de lecteurs, mais il avait le mérite de nous montrer qu'il n'y avait pas de majorité écrasante.
Alors? Eh bien, nous avons encore réfléchi en nous disant au préalable que, décidément, c'était beaucoup de boulot, cette nouvelle formule, et qu'on ferait pas ça tous les ans. Nous sommes tombés sur un compromis — mieux, sur un consensus — qui, cette fois-ci, devrait satisfaire une très grande majorité de lecteurs, et tant pis pour les extrémistes des deux bords: on garde un peu de consoles, le minimum vital, en attribuant les pages ainsi gagnées aux tests et dossiers micros.
Parler des consoles, ça nous parait indispensable, et vous devriez vous aussi en être convaincus, au moment où de nombreux jeux sur consoles sont annoncés pour les mois prochains sur micros, c'est le cas par exemple de Desert Strike, Street Fighter 2 et de Road Rash, et je ne vous parle même pas de l'adaptation de Bomberman-Dynablaster il y a quelques mois. De même, il est fort probable que les jeux remportant actuellement un vif succès sur consoles seront demain adaptés sur les prochains micros, ceux qui sont aujourd'hui dans les laboratoires des constructeurs.
Consoles News est donc remanié et comportera désormais de mini-infos et de mini-tests, Docteur Schweitzer.
Nous avons essayé de faire pour le mieux. Cela fait plus de deux ans que Joystick est le magazine à offrir le plus grand nombre de pages: il le reste. Cela fait aussi plus de deux ans que Joystick n'a pas changé son prix: on n'y touche pas. Seules la formule et la mise en page ont changé, ce qui nous permet de repartir de plus belle pour deux ans (au moins) de bonheur inégalable.

■ Voici quelques questions importantes à mes yeux: combien gagne un programmeur? J'aimerais avoir une réponse précise, et pas celle de d'habitude: un programmeur, ça gagne pas beaucoup. J'aimerais avoir des chiffres. J'aimerais aussi connaître le salaire d'un graphiste.
J'ai entendu parler de programmeurs indépendants, quelles sont les différences avec les programmeurs employés dans les sociétés (heures de travail, lieu, salaires, etc).
Quelles sont les références souhaitées pour travailler dans le domaine des jeux vidéo, et, pour finir, est-il très difficile par la suite de créer une société de création et de distribution de logiciels?

Frédéric Herbin (La Ferté sous Jouarre)

Il n'y a pas un salaire réglementaire, il y a plutôt ce qu'on appelle une échelle des salaires. Mettons que tu sois un programmeur à la recherche d'une place chez un éditeur, tu ne pourras pas lui dire "voilà, je sais super bien programmer, je sais faire plein de trucs ébourrifants, vous allez mourir, je suis celui que vous cherchiez, je coûte 2 briques par mois avec 8 semaines de congés payés et des tickets restaurants". C'est impossible. L'éditeur te répondra "Moui, et vous avez des références, vous avez quelque chose d'ébourrifant à me montrer, s'il-vous-plait Monsieur?", il veut des preuves, il doit pouvoir juger sur pièces. En l'occurrence, pour demander un bon salaire, il faudrait que tu aies déjà un nom dans le milieu. Comme partout, d'ailleurs, c'est valable dans n'importe quel type de profession, je ne t'apprends rien.
• Quand il travaille en tant que salarié chez un éditeur de jeux, un programmeur français gagne d'abord aux alentours de 7000 francs en début de carrière. Après quoi ça peut monter beaucoup plus haut si ses productions sont connues, s'il travaille vite et bien, etc. Le graphiste gagne sensiblement la même chose. L'avantage d'être salarié, c'est que, généralement, tu es quasiment sûr d'être payé, je vais revenir là-dessus.

• Un programmeur indépendant, ou free-lance, travaille pour le compte d'une société sans en faire réellement partie. Autrement dit, tu peux très bien travailler pour d'autres sociétés, tu es libre. Parmi les avantages, il y a les horaires difficilement plus souples (tu travailles aux heures que tu veux, pourvu que tu finisses le soft à temps), la possibilité de bosser chez toi (en regardant la télé, en ingurgitant des milliards de bols de céréales, en écoutant tes musiques préférées, etc), et le fait de pouvoir à chaque fois négocier ta rémunération. Du côté des inconvénients, il y a la souplesse des horaires (en général, ça veut dire que tu vas commencer ton boulot 15 jours avant la date fatidique. Autrement dit, dans 89,5% des cas, tu seras en retard, et l'éditeur te gueulera dessus), les difficultés administratives (il faudra cotiser toi-même à la Sécu si tu veux la toucher; tu ne bénéficieras pas des abattements fiscaux auxquels ont droit les salariés; ton banquier te regardera d'un drôle d'œil, etc), et la rémunération.

Si tu travailles en free-lance, tu peux te faire payer de plusieurs manières. Tu peux demander à être payé en fonction du nombre de ventes. Si ton jeu est vendu à X exemplaires, tu toucheras Y% du prix de vente. S'il se vend à X+5000, l'éditeur te reversera Y+5% du prix de vente, c'est ce qu'on appelle de l'intéressement, pour te motiver à faire le plus beau jeu du monde. Evidemment, comme le développement d'un jeu ne se fait pas en 3 jours et qu'il faut bien vivre pendant que tu travailles, tu peux aussi demander une avance sur recette. Tu toucheras 6000 francs (c'est un exemple) pendant la conception et ton pourcentage sur les ventes sera plus faible. Le hic, c'est que c'est celui qui va te payer (l'éditeur) qui te dira aussi les chiffres de vente, il est le seul à les connaître: il peut bien évidemment les truquer si ça lui chante. C'est une question de confiance, et certains programmeurs en ont eu ras-le-bol de se faire avoir. En Angleterre, par exemple, nombreux sont les programmeurs à s'être regroupés au sein de plus ou moins gros labels de développement: ils conçoivent et réalisent leurs jeux et les revendent finalisés aux éditeurs, contre une belle somme d'argent fixe, sans rapport avec le nombre de disquettes vendues. Même chose quand ils doivent convertir un jeu d'une machine à l'autre. C'est une méthode beaucoup plus sûre.

Sans vouloir tout noircir, il faut cependant te prévenir, tu seras confronté à toutes les arnaques possibles. Un autre hic: il n'est pas rare que les éditeurs refusent de payer les développeurs auxquels ils font appel. En tout cas, en France, c'est chose assez courante. Au lieu de te donner maintenant les noms de ces mauvais payeurs, ce qui ne servirait pas à grand-chose, nous préférons leur faire un peu peur: s'ils ne paient pas ce qu'ils doivent aux programmeurs, nous publierons prochainement leurs noms ainsi que ceux des jeux en question. Les graphismes qui servent dans plusieurs jeux sans être payés, ceux qui sont utilisés ailleurs que dans des jeux, les faux chiffres de vente, vous aurez droit à un dossier complet si rien n'a été fait entre temps.

Quant aux références, il n'y a là non plus pas de critères spéciaux. Mieux tu sauras programmer, mieux ça sera. Je ne connais pas d'éditeur qui exige des diplômes particuliers, il ne te faudra pas un Bac+5, on ne te demandera pas de savoir parler allemand. Je veux dire, si tu rencontres un éditeur qui refuse de t'embaucher parce que tu n'as jamais eu plus de la moyenne en Sciences Naturelles, tu peux te foutre ouvertement de sa gueule de ma part, ça me fera plaisir. Sauf s'il comptait sur toi pour développer Sim Earth, auquel cas, là, évidemment...

En ce qui concerne la création d'une société, c'est exactement aussi difficile que dans tout autre secteur, je ne peux pas t'apporter de réponse définitive. Ne t'engage pas trop vite, l'aventure est coûteuse et la concurrence est rude. Maintenant, si as 300 briques devant toi, tu peux y aller les doigts dans le nez.

■ 1. Voilà bientôt six mois que vous avez annoncé The Chaos Engine, et je ne le vois toujours pas dans vos pages de previews, que se passe-t-il? Que deviennent les Bitmap Brothers?

2. Lotus 3 est-il vraiment aussi proche du second que ça?

3. Que me conseillez-vous entre Sensible Soccer, Premiere et Lotus 3?

Fabien Médina (Noisy-le-Sec)

1. Le rédacteur en chef adjoint s'est amusé à cacher deux pages de préviews sur Chaos Engine dans ce numéro de Joystick, à toi de les retrouver. Quant aux Bitmap Brothers, ils se portent à merveille, ils passent leur temps à faire des piles de pièces d'or sur d'immenses tables en chêne massif et robuste en se demandant ce qu'ils pourraient bien faire pour gagner encore plus de fric qu'avec Fire & Ice et Sensible Soccer. Si tu as une idée de jeu à leur proposer, rends-toi le 10 octobre à la FNAC Etoile (Paris 17), tu pourras y rencontrer Eric Matthews qui viendra présenter Chaos Engine, justement, aux joyeux Français, et qui devrait aussi s'acheter des disques s'il en a le temps, mais c'est pas sûr.

A propos des previews, je vais me permettre d'ouvrir une petite parenthèse. Si nous avons attendu près de 6 mois pour vous parler à nouveau de Chaos Engine, c'est que les programmeurs ont souhaité bosser dans la plus grande discrétion et sans montrer le jeu à la presse. Il ne faut pas nous imaginer en train de rentrer chez les éditeurs par la cave pour photographier leurs projets à leur insu: quand nous faisons une préview, c'est d'abord parce que l'éditeur a donné son accord, le programmeur pensant que le projet avait suffisamment évolué et qu'il était présentable au public. Mis à part de grands jeux qui sont régulièrement suivis dans la rubrique En Chantier, il serait carrément inintéressant de vous montrer chaque mois tous les jeux en cours de développement, on finirait vite par tourner en rond et par rabacher les mêmes trucs du genre "ce mois-ci, les yeux du sprite du boss de fin du 5ème niveau ont été dessinés et ils sont vraiment superbes, le graphiste devrait travailler prochainement sur les mains et sur les armes, il hésite encore entre trois couleurs, mais son choix devrait être fixé le mois prochain".

Pour en finir avec les previews, certains d'entre vous aimeraient des previews plus détaillées pour les jeux sensationnels comme Strike Commander par exemple. Nous nous efforçons de le faire, mais il faut tout de même qu'il y ait des limites. D'abord, il ne faut pas confondre preview et test: à quelques exceptions près, on ne peut pas présager de la qualité d'une preview, car il serait malhonnête de donner un avis définitif sur un produit qui, par définition, n'est pas encore fini. Ensuite, il faut être conscient que l'éditeur qui nous propose de faire une preview sur l'un de ses jeux ne le fait pas seulement pour nos beaux yeux mais aussi pour promouvoir son produit, pour qu'on en entende parler avant sa sortie dans les magasins. Et, à l'exception d'Isabelle dont c'est la noble tâche, personne dans l'équipe de Joy n'a pour rôle de faire vendre plus de produits à tel ou tel éditeur.

Fin de la parenthèse.

2. Lotus 3 n'apporte effectivement rien de réellement époustouflant par rapport à Lotus 2. Si tu veux avoir plus de détails, reporte-toi au test fait par Seb dans ce numéro.

3. Ce sont des jeux vraiment très différents, ils n'ont rien à voir. Tu hésites entre un jeu de foot, un jeu de plates-formes et un jeu de course automobile. Si tu préfères jouer au foot, prends le jeu de foot. Si tu préfères les voitures, etc, etc... Cela dit, si tu n'as pas cent sacs devant toi, je te conseille Sensible Soccer, il est vraiment très très bien, et, même si ça n'est pas forcément un critère décisif, il occupe la première place dans de nombreux top des ventes un peu partout à travers l'Europe. Maintenant, il faut aimer le foot, parce que, des bagnoles et des plates-formes, dans Sensible Soccer, il n'y en a pas des masses.

■ Comment faire pour accéder au Basic Amiga ou au GfA Basic (sur Amiga 500+), est-ce à partir du Workbench? D'autre part, le mode copieur de l'Action Replay MK3 est-il un copieur de disquette ou de mémoire?

Remy le pékinois

Oui, on accède à ces deux logiciels par le Workbench, tout à fait. Cela dit, je ne suis pas certain que le GfA Basic tourne sans problème sur Amiga 500+, ça reste à vérifier, je te laisse essayer. Quant à l'Action Replay MK3, la réponse est "les deux mon Colonel", puisqu'elle comporte aussi bien un copieur de disquette (il s'agit du célèbre X-Copy, aussi appelé Burst Nibbler pour des raisons bien compliquées) qu'un copieur de mémoire, ce qui est très pratique pour faire des choses cochonnes.

■ 1. En matière de son, le Mac est-il plus puissant que l'Amiga?

2. Combien de couleurs peut-il afficher?

3. Est-il compatible avec le PC?

4. Est-il très ouvert (multimédia, jeux, logiciels)?

5. Combien coûte un lecteur de CD-Rom pour Mac?

6. Pourquoi n'y a-t-il pas de jeux de baston, d'action ou de shoot-them-up (comme sur Amiga) sur PC et sur Mac? Y en aura-t-il plus tard?

7. Peut-on faire de la 3D, des images de synthèse sur Mac?

8. Peut-on y connecter un synthé, un scanner à main couleur, un digitaliseur son stéréo, un joystick, un ampli et des enceintes?

9. Peut-on créer des jeux sur Mac?

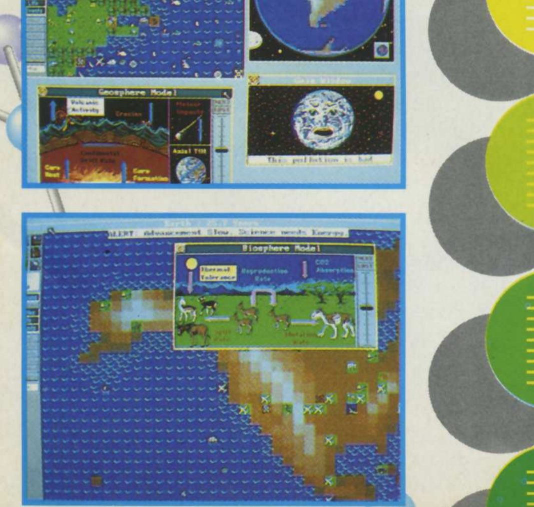
The Video Kid

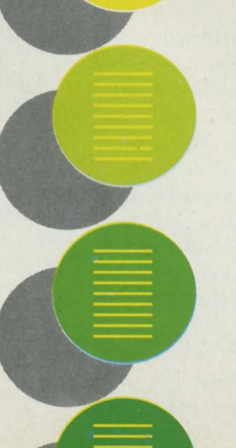
Suite page 166 ➤➤➤➤➤

LA MAGIE

Grace à SIM EARTH, vous allez devenir un Dieu. Vous allez enfin pouvoir changer le cours de la vie. Cette fabuleuse simulation vous permet de créer votre propre planète. Vous créez tout le système vivant et écologique. Il faudra répartir habilement les climats, la faune, la topologie, la végétation. Ensuite vous suivez l'évolution de votre création et son développement. Il faudra corriger vos erreurs pour éviter les catastrophes naturelles. 7 scénarios vous sont proposés.





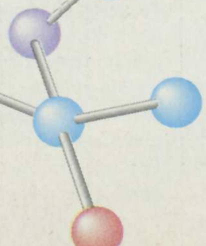


Macintosh, IBM PC, Windows and Amiga.

ROBOSPORT

Robosport est un jeu de rôle d'un genre totalement nouveau. Vous contrôlez des commandos de Robots armés de bombes, de munitions, de grenades... Vos commandos peuvent combattre dans 5 "sports" différents: "La survie, La Chasse au Trésor, La Conquête du drapeau, l'hotage, le Baseball". Les 5 sports en questions sont des sports futuristes et meurtriers. ROBOSPORT est un jeu captivant qui combine l'intelligence tactique des échecs et les stratégies des jeux guerres. Après avoir triomphé aux USA, Robosport va pousser vos talents de stratèges dans leurs derniers retranchements.

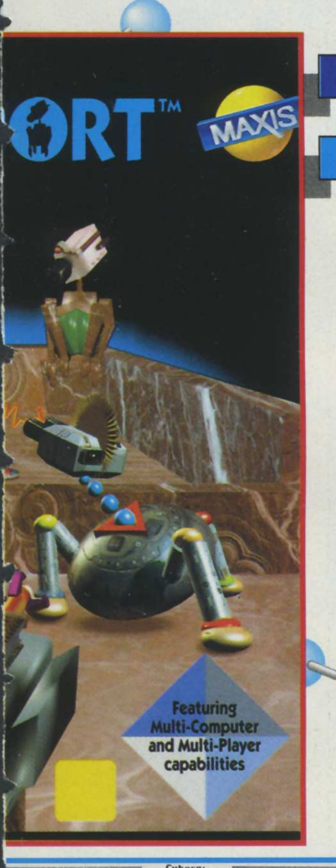
Macintosh, Windows and Amig

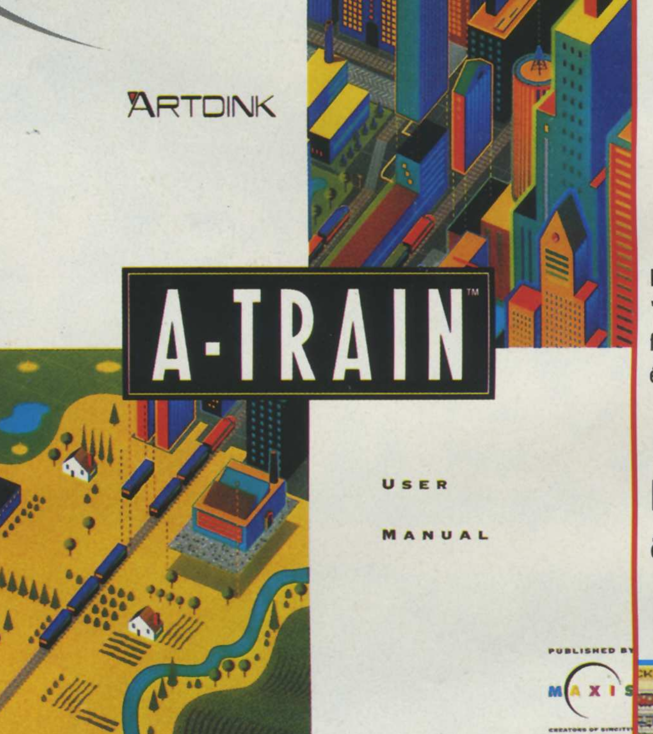




OCEAN SOFTWARE LTD . 25, BOULEVARD BERTHIER 75017







Après avoir été No. 1 au Japon et aux USA, A-TRAIN arrive en Europe. Les grandes métropoles du monde sont asphyxiées et poluées par la circulation. Elles ont un besoin urgent d'un nouveau moyen de transport en commun. Vous êtes le remède aux cauchemars des grandes villes. Avec votre compagnie de trains, vous allez développer un réseau ultra moderne de transport en commun. La fortune vous attend. Ensuite, il faudra développer le réseau en achetant des terrains, des usines, des terrains de golf, des stations de ski, des centres commerciaux, des bureaux où seuls vos trains pourront amener des voyageurs. Avec A-TRAIN PRENEZ LA TETE D'UN EMPIRE FINANCIER.

Le magazine Génération 4 a dit: "A-TRAIN est tout simplement fabuleux, extraordinaire. Il écrabouille tout..."

IBM PC, Macintosh and Amiga.



a.





PARIS, FRANCE. TEL. 47 66 33 26. FAX. 43 37 05 73





Le dernier salon de Londres a vu la première présentation de Falcon, mais nombreux étaient ceux déçus de n'avoir vu seulement que quelques dessins et peu d'excitation même de la part d'Atari. Il était intéressant de noter que Commodore n'était pas présent ! La plupart des titres présentés ont déjà fait l'objet de previews dans Joystick, et ne vous sont donc pas inconnus. Le titre European Computer Trade Show (Salon Commercial Européen de Micro-Informatique) a bien mérité son nom, la plupart des affaires consistaient en échanges commerciaux et les journalistes étaient tous à la recherche des titres intéressants. 2 méga jeux, d'Origin et Batman Returns de Konami ont été vus.

Ce que vous réserve NOEL

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

MAC DONALD'S LAND

EDITEUR : VIRGIN
STANDARDS : AMIGA/ST PHOTOS : AMIGA



Virgin est en train d'ajouter les dernières touches aux graphismes de ce jeu d'arcade très proche de Mario et de Sonic. Une version console est d'ailleurs également prévue, mais ceci est une autre histoire. Comme le titre l'indique, le jeu a pour vedette le personnage de McDonald avec ses cheveux rouges et son drôle d'accoutrement. Son rôle passif est de donner des instructions à deux personnages que vous contrôlez indépendamment, Mic et Max, pour traverser les sept mondes avec chacun six niveaux. Vous pouvez jouer seul ou alternativement avec un copain. Vous devez collecter un certain nombre de cartes ainsi que des symboles spéciaux M (McDo) qui vous rapportent des vies supplémentaires et augmentent votre score. Le scrolling de l'écran étant multidirectionnel, les objets que vous convoitez se trouvent parfois hors de l'écran ; vous devez donc parcourir tout le gigantesque niveau pour les repérer et les prendre, tout en évitant les nombreuses créatures et autres monstres qui grouillent. Sauter sur un trampoline vous permettra d'atteindre des plates-formes élevées et sauter sur les plates-formes mouvantes en formes de feuilles ou de planches semble facile, mais l'espace entre ces plates-formes est si grand qu'il vous faudra pas mal d'essais. La similarité avec Mario se situe au niveau de la façon dont les personnages utilisent les rampes et les trampolines mais vous ne pouvez pas écraser les méchants car tout contact sera fatal. Vos deux personnages disposent d'un attribut un peu particulier puisqu'ils peuvent marcher sur les plates-formes à l'envers ! Vous devrez également parfois déplacer des blocs pour vous construire vos propres plates-formes





pour atteindre une certaine partie de l'écran. Pour déplacer un bloc, vous pouvez le pousser ou bien tout simplement le soulever pour le poser autre part. Certains trampolines ne sont pas ce dont ils ont l'air et peuvent causer beaucoup de dégâts. Vous devrez donc faire très attention. Bien qu'une grande partie du jeu se déroule sur la terre ferme, vous devrez également sauter sur des bateaux ou même aller sous terre à la recherche de vos cartes. Dès que vous aurez collecté le nombre requis de cartes, vous retournerez à la maison de McDo pour recevoir vos nouvelles instructions. Vos fameux personnages, comme Sonic, peuvent se propulser sur les rampes en pente et se déplacer à très grande vitesse. Chaque monde possède bien entendu ses propres graphismes, puzzles et méchants. Vous traverserez Cloud World –le monde des nuages–, Ice World, un bateau qui navigue, la Lune, etc. Ce jeu demande beaucoup plus que de simples manoeuvres pour se déplacer entre les plates–formes, et vous avez beaucoup de puzzles à résoudre. Juste au moment où vous pensez avoir trouvé le passage, vous serez bloqué et devrez prendre d'énormes risques pour atteindre les objets convoités. Ce jeu s'adresse tout particulièrement aux jeunes joueurs et Virgin est très confiant quant à son succès. Juste un mot quand même sur une curieuse icône qui vous fera recommencer le niveau depuis le début !!

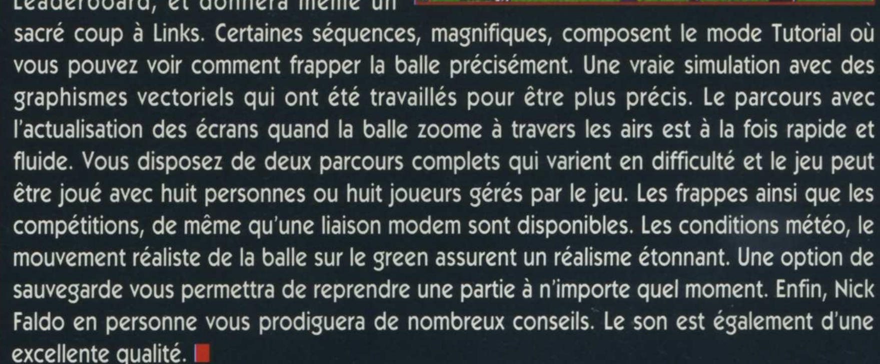
NICK FALDO CHAMPIONSHIP GOLF

EDITEUR : GRANDSLAM STANDARDS : PC/AMIGA/ST
PHOTOS : PC SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE



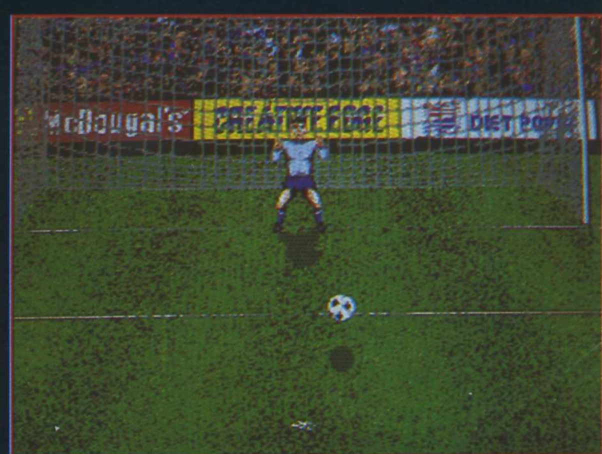
Nick Faldo venant d'être élu le Meilleur Golfeur du monde, Grandslam a acquis une licence du meilleur cru. Le jeu est presque fini et il aura la même qualité ludique et graphique que Leaderboard, et donnera même un sacré coup à Links.





Certaines séquences, magnifiques, composent le mode Tutorial où vous pouvez voir comment frapper la balle précisément. Une vraie simulation avec des graphismes vectoriels qui ont été travaillés pour être plus précis. Le parcours avec l'actualisation des écrans quand la balle zoome à travers les airs est à la fois rapide et fluide. Vous disposez de deux parcours complets qui varient en difficulté et le jeu peut être joué avec huit personnes ou huit joueurs gérés par le jeu. Les frappes ainsi que les compétitions, de même qu'une liaison modem sont disponibles. Les conditions météo, le mouvement réaliste de la balle sur le green assurent un réalisme étonnant. Une option de sauvegarde vous permettra de reprendre une partie à n'importe quel moment. Enfin, Nick Faldo en personne vous prodiguera de nombreux conseils. Le son est également d'une excellente qualité.

EUROPEAN SUPER SOCCER





EDITEUR : FLAIR/MICROVALUE
STANDARDS : PC/AMIGA/ST/FALCON
PHOTOS : PC
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Vous pouvez choisir parmi huit équipes de 8 pays dont la France, l'Angleterre, l'Espagne, l'Allemagne, etc. Voici quelques nouveautés que vous découvrirez : un mode tournoi et un mode arcade, un ou deux joueurs, gros plan sur les pénalties, 700 images d'animations...

MYRA THE LEGEND

EDITEUR : GRANDSLAM
STANDARDS : PC/AMIGA PHOTOS : PC







■ Ce jeu a connu un grand impact pendant le salon. La musique, très forte mais heureusement très belle, hurlait des hauts-parleurs du PC de Grandslam. Le jeu concerne un monde envahi par des lapins qui malheureusement ne trouvent pas assez de nourriture. Toutes les sources de nourriture sont stockées dans les entrailles de la terre, dans des cavernes obscures gardées par des cerbères indescriptibles.
Tout n'est pas perdu car un héros lapin est apparu, d'une force et d'un courage sans limite. Son nom est Myra et il est très intelligent. Il découvre toute cette nourriture mais doit lutter contre les créatures pour les obtenir.
Le jeu comporte 150 niveaux et présente à l'écran un superbe ray-tracing. La zone de jeu est totalement interactive avec beaucoup d'animations et de mouvements. Il ressemble un peu à Manic Miner et Boulder Dash, mais offre davantage de puzzles que vous devez résoudre, avec plein de pièges et de monstres, dans un jeu de stratégie-action passionnant. Les obstacles et les méchants, slimes, crânes volants, chauves-souris, bloques mouvants, etc. Vous pourrez ramasser de nombreuses armes : lance-flammes, bombes et missiles. La vitesse, modifiable, et le scrolling font que c'est un jeu idéal aussi bien pour les novices que pour les experts. Il a l'air très simple mais en fait ne l'est pas ! ■

REALMS OF DARKNESS

EDITEUR : GRANDSLAM
STANDARDS : PC/AMIGA PHOTOS : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

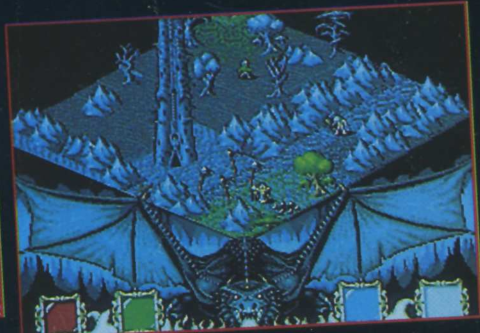
■ Le premier jeu de rôles de Grandslam. Dans un magnifique château dominant les vastes Plaines des Ténèbres, travaille un visionnaire obsédé par la découverte des ultimes secrets de la Vie et de la Mort. Non seulement ses expériences pour acquérir l'immortalité sont des échecs complets à cause du manque d'ingrédients nécessaires, mais de plus, le nécromancien a été maudit par les Dieux. Cette malédiction pèsera sur toute sa descendance, jusqu'à la nuit des temps, et emprisonnera tous les membres de sa famille dans le château.



Mais l'un de ses enfants ne le supporte plus et tente de s'échapper pour rectifier sa destinée. Le jeu comprend des paysages très variés en 3D isométrique, où vous pouvez interagir avec tous les personnages. Pendant les combats, la vue passe à une plongée qui vous permet de









déployer des tactiques précises. Les scènes en ville sont en 3D avec un scrolling multidirectionnel. Le système de conversation est très détaillé et permet des dialogues d'une grande profondeur.

Ce jeu de rôles est conçu pour les personnes qui haïssent les jeux de ce genre (ça existe ?) car il est complètement intuitif. Il y a six quêtes principales -composées de multiples sous-quêtes où vous affronterez des monstres dont certains possèdent leur propre langage- qui assurent une grande durée de vie à ce jeu. La façon dont vous créez votre personnage modifiera le cours des événements, grâce à une intelligence artificielle très fine. Si vous êtes un expert, le jeu deviendra plus difficile. Des éléments d'arcade et de réflexion plairont également aux

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Une des meilleures surprises cette année a été le succès de Pinball Dream de cette équipe de programmeurs suédois. C'est désormais la référence dans le genre. Il était sorti sur Amiga mais la version PC suivra bientôt. Dans le proche futur, nous verrons de nombreux flippers supplémentaires ainsi qu'une construction kit.





PINBALL FANTASIES

EDITEUR :21TH CENTURY ENTERTAINMENT
STANDARD : AMIGA PHOTOS : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

■ C'est strictement pareil à Pinball Dream, excepté le design du flipper, qui a changé avec quatre nouveaux scénarios comportant chacun ses propres graphismes, thèmes, musiques et effets sonores. Dans Partyland, vous devez monter sur les rampes en essayant de ne pas rendre votre déjeuner. Billion Dollar Game Show vous permettra de gagner de l'argent et un gros score. Dans Speed Devil, atteignez la pole position sur un écran représentant une course et enfin, Skull and Bones avec des sprites de crânes et d'os et des trésors autour de la table. Jusqu'à huit joueurs peuvent prendre part avec des scores sauvegardables. L'action est toujours aussi rapide et elle présente un grand défi plein de fun même si rien n'a changé. Le facteur de difficulté sera légèrement plus élevé mais la balle répondra de manière très précise à vos sollicitations. Visuellement, ça semble parfait. ■



JOHNNY CASTAWAY

■ Screen Antics est le premier économiseur d'écran à raconter une histoire. Johnny Castaway essaiera désespérément de rentrer chez lui chaque fois que l'économiseur fonctionne ! Asseyez-vous, regardez et écoutez l'histoire, l'histoire d'un voyage fatal. Johnny est bloqué sur une île déserte et il essaie de trouver un moyen d'être secouru. Suivez son aventure qui se déroule sur plusieurs années, avec un scénario directement lié à l'horloge de votre système, comme le Jour de Noël ou le Jour de l'An. Plus de 2000 images ont été réalisées pour aboutir à un scénario humoristique. Cet utilitaire utilise bien entendu icônes, multitâches et fenêtre. ■



EDITEUR : SIERRA STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

WORLD OF TROLLS

EDITEUR : FLAIR/MICROVALUE
STANDARDS : PC/AMIGA/ST
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE



■ Basé sur un troll sympa, ce jeu comprend de nombreux niveaux très agréables visuellement et ludiquement : Candyland, Fairytale Land, Cartoon Land, Fairground Land, Never Never Land, etc. Vous choisissez votre point de départ parmi les niveaux variés. Contrairement à la plupart des jeux de ce genre, vous n'êtes pas obligé de jouer le jeu selon une certaine séquence de niveaux mais pouvez commencer où vous voulez et avancer selon vos désirs. Tous les niveaux sont disponibles dès le départ. Le mouvement des trolls est défini par plus de 100 images, dans une action vraiment réaliste et drôle. Quand le troll avance, il acquiert de nombreux nouveaux outils qui l'aideront sur le chemin. Un yoyo est par exemple très utile pour grimper et descendre, passer les fossés et démolir les murs les plus résistants. Si vous êtes un fan de Sonic et aimez les jeux d'arcade, alors celui-ci est fait pour vous. ■

METAMORPHOSIS

EDITEUR : FLAIR/MICROVALUE STANDARD : AMIGA



■ Metamorphosis est un jeu complètement différent de ce que vous pouvez voir, mais on pourrait en fait le rapprocher éventuellement de Silly Putty. Ce jeu, unique, comme l'étaient Tetris ou Populous, vous permet de vous transformer en différents états de matière pour résoudre des tableaux. Vous pouvez devenir gaz, liquide, boule de gomme, boule de métal. Chacun de ces états possède ses propres forces et faiblesses. Par exemple, le liquide ne peut remonter une pente mais peut facilement traverser les flammes.

Vous devez essayer de compléter chaque tableau dans un temps limité où vous n'avez droit qu'à un certain nombre de transformations car vous êtes limité par un niveau d'énergie.



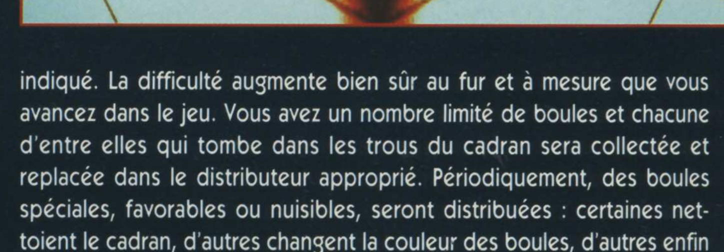


Vous pouvez essayer autant de fois que nécessaire de compléter un niveau mais vous ne passerez au tableau suivant que si vous avez le pourcentage requis. Cela vous permet d'explorer le terrain et d'essayer différentes solutions pour trouver le moyen de battre le niveau et progresser dans le jeu. L'accent est mis sur l'expérimentation et la découverte de la façon dont chaque état interagit avec son environnement. ■



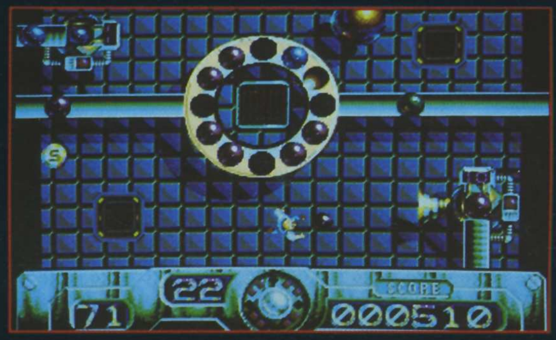
GEORGE A SISYPHEAN DRAMA

STANDARDS : PC/AMIGA/ST
PHOTOS : AMIGA



■ Sisyphe, qui a offensé les Dieux, a été condamné pour l'éternité à faire rouler des pierres vers le haut d'une montagne juste pour les voir dégringoler et à recommencer sans cesse sa tâche (avouez que c'est une punition bien sévère !). Des millénaires ont passé et les hommes ont oublié Sisyphe et l'avertissement dont il a servi d'exemple. Les Dieux sont donc de nouveau très en colère et décident de nommer un nouveau Sisyphe. Pas de chance, il s'agit de George, le personnage que vous incarnez ! Comme les Dieux sont dépourvus de rochers et de montagnes (c'est la faute à la couche d'ozone), ils ont conçu un Cadran de Téléphone géant. George doit donc passer les niveaux en remplissant les trous de ce cadran avec des boules de couleur pour obtenir le motif indiqué. La difficulté augmente bien sûr au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Vous avez un nombre limité de boules et chacune d'entre elles qui tombe dans les trous du cadran sera collectée et replacée dans le distributeur approprié. Périodiquement, des boules spéciales, favorables ou nuisibles, seront distribuées : certaines nettoient le cadran, d'autres changent la couleur des boules, d'autres enfin sont des bonus, etc. Si une boule-bombe tombe dans un trou, vous devrez vous en débarrasser rapidement car si elle explose ou que votre temps s'achève (ah ? je ne vous avais pas précisé que c'était en temps limité ?), la main de Dieu s'abattra sur vous pour vous écraser. Des picks-up apparaîtront de temps en temps, vous donnant temps supplémentaire, bonus ou Superkicks. Ces derniers sont très utiles notamment pour se débarrasser des bombes précédemment citées. Actuellement, le programmeur, Marcus Hamilton, cherche un éditeur pour ce jeu et comme il a déjà travaillé pour de grands éditeurs dont Thalamus et qu'il a quelques succès à son actif, il sera très vigilant quant au choix de la compagnie qui distribuera George. ■





JOE AND MAC

EDITEUR : ELITE PHOTOS : PC
STANDARDS : PC/AMIGA

■ Un jeu d'action au temps de la préhistoire. Après un raid où une tribu d'hommes de Néanderthal voisine a volé vos femmes, vous et un mega macho, Mac, devez vous aventurer là où les hommes des cavernes n'ont encore jamais osé aller. Ce jeu se déroule sur dix niveaux. Armé juste d'une masse, d'un boomerang, d'une roue en pierre et d'une boule de feu, Joe doit se défendre contre des créatures vraiment gigantesques pour trouver et sauver vos épouses. ■



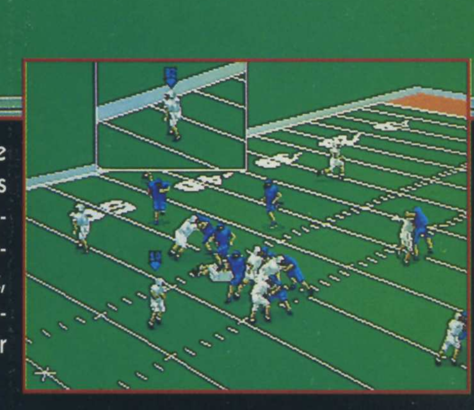




AMERICAN FOOTBALL

EDITEUR : SIERRA/DYNAMIX
STANDARD : PC

■ C'est la première simulation sportive de Sierra/Dynamix. Les options comprennent la possibilité de choisir les commandes et de regarder l'action selon un mode expert où vous pourrez concevoir vos propres matchs, échanger des joueurs, former les débutants. Une des plus intéressantes caractéristiques est l'Editeur de Match qui vous permet de concevoir vos propres matchs ainsi que de modifier l'une des deux cents parties incluses dans le jeu. Vous pouvez jouer en tant que quaterback, coach ou manager. Vous pouvez, de plus, participer à l'action en contrôlant un joueur individuellement et modifier les sons dans un match. Un mode Replay est également disponible pour regarder les meilleurs moments d'un match. ■







TURBO SCIENCE

EDITEUR : SIERRA
STANDARD : PC
SORTIE PREVUE : OCTOBRE

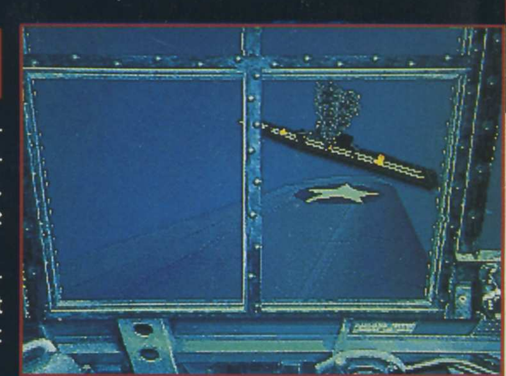


■ Ce jeu est complètement dingue et marrant, avec des animations vraiment très colorées. Saisissez cette opportunité de tester votre chance et votre logique dans cette initiation à la science. Vous êtes Quarky et Quaysoo, deux mignons aliens qui voyagent à travers le monde. C'est un jeu éducatif très drôle avec beaucoup de puzzles, où vous visiterez plus de 200 lieux, chacun posant une complète variété de questions et de problèmes scientifiques. Le jeu s'adresse bien entendu principalement aux jeunes mais les adultes y trouveront eux aussi un défi digne d'eux. Un comic book de 120 pages inclus dans le package donne astuces et conseils pour apprendre les lois scientifiques qui permettront de résoudre les énigmes. ■



ACES OF THE PACIFIC

EDITEUR : SIERRA/DYNAMIX
STANDARD : PC



■ Le jeu, situé en 1941, vous permettra de piloter soit un avion japonais, soit un avion américain, parmi une palette de plus de 30 machines. Vous pouvez effectuer une campagne complète ou simplement des missions individuelles.
Un enregistreur de vol très puissant vous permettra de sauvegarder une mission complète et de recommencer à n'importe quel moment d'une mission. La présentation en 3D texturée avec tous les effets, armes et instruments à apprendre mêle ainsi pilotage et simulation. ■





BETRAYAL AT KRONDOR

EDITEUR : SIERRA/DYNAMIX
STANDARD : PC
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE

■ Suite au succès de Aces of the Pacific, Dynamix réalise leur premier jeu de rôles adapté de la série à succès de Raymond E. Fiets, Riftwar (plus d'un million d'exemplaires vendus à travers le monde). Vous voyagerez dans le monde Midkemia, résolvant les mystères de beaucoup d'intrigues et d'aventures secondaires . Ce jeu utilisant quelques-unes des techniques les plus avancées, vous aurez les animations les plus fluides et les plus réalistes dans un jeu de rôles fantastique. C'est l'ultime challenge car une haute intelligence lors des combats a été insufflée dans le jeu. Le mode multi joueurs permet une vision complète de différents événements et des conclusions variées.■

CASTLES 2

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC

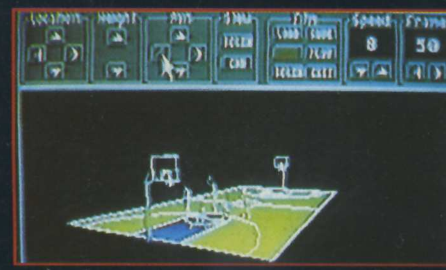




■ Cette suite offre un système de jeu complètement nouveau. Outre la construction des châteaux, vous pouvez maintenant assiéger, attaquer et détruire ceux des voisins. Les alliances politiques et militaires peuvent être conclues avec d'autres "joueurs", mais vous pouvez bien sûr les combattre soit sur des champs de bataille "neutres" soit sur leur propre territoire. Vous pouvez également explorer des contrées inconnues, espionner et saboter, recruter l'infanterie et la cavalerie, collecter de l'or et du grain, exploiter des gisements de fer, commercer du bois de construction et de la pierre et acheter les Indulgences du Clergé (ouf !). Vous affronterez les joueurs contrôlés par l'ordinateur, qui réagissent différemment selon leur personnalité. Castles 2 est également enrichi de nombreuses séquences digitalisées de films ciné. ■

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC



■ Les techniques utilisées pour concevoir ce jeu repoussent encore les limites jusque là reconnues pour ce standard. La superbe présentation assure un grand succès à ce jeu, ainsi que bien entendu le "parrainage" d'un des plus grands joueurs de basket, Michael Jordan. Vous pourrez désormais diriger une équipe qui comprend donc le grand M.J. (non pas l'extraterrestre). Ce qui démarque indéniablement ce soft des autres simulations de basket est qu'il est composé de séquences digitalisées de Michael et d'autres joueurs, le rendant aussi réaliste que possible. Un peu de patience et vous revivrez les glorieux exploits de la Dream Team ! ■





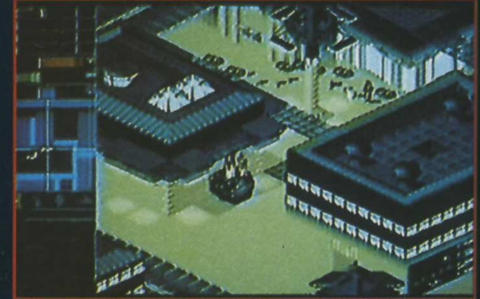
MAIS QUE FAIT LA POLICE !!!

SYNDICATES

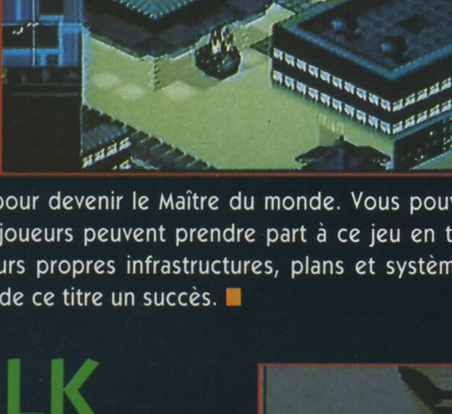


EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC

C'est le prochain hit de la mythique équipe de Bullfrog et c'est probablement son projet le plus ambitieux. L'effondrement de l'Etat-Nation en tant qu'institution voit l'émergence de sinistres forces, les Syndicats, dont les règles mêlent commerce et crime, Bien et Mal. En tant que leader de l'un de ces Syndicats, vous devez lutter contre les autres Syndicats pour devenir le Maître du monde. Vous pouvez utiliser jusqu'à huit cyborgs que vous aurez créés (huit joueurs peuvent prendre part à ce jeu en temps réel). Des vues en 3D isométriques des villes avec leurs propres infrastructures, plans et système de transport, en très haute définition, feront à coup sûr de ce titre un succès.





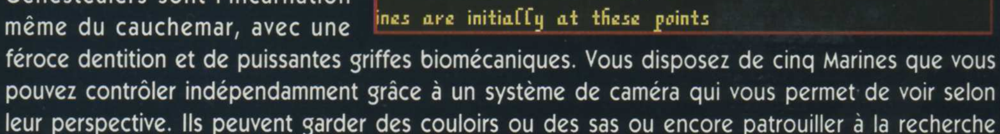


SPACE HULK

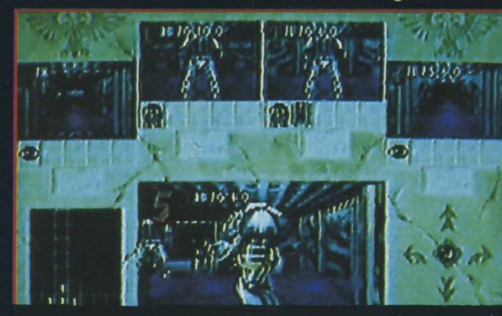
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC



Vous commandez une escadre de Marines de l'Espace (spécialisés dans l'extermination des aliens) qui lutte dans un ultime combat contre une infestation d'aliens Genestealer dans un gigantesque Space Hulk (épave spatiale). Les Genestealers sont l'incarnation même du cauchemar, avec une féroce dentition et de puissantes griffes biomécaniques. Vous disposez de cinq Marines que vous pouvez contrôler indépendamment grâce à un système de caméra qui vous permet de voir selon leur perspective. Ils peuvent garder des couloirs ou des sas ou encore patrouiller à la recherche d'aliens à exterminer. L'exploration des couloirs nécessite la mise en place d'une stratégie à partir d'une carte des lieux. Mais une fois sur le terrain, vous devrez garder votre calme et avoir une parfaite maîtrise de vos nerfs car l'atmosphère oppressante est insoutenable. Marcher dans un couloir en entendant les cris terrifiés de vos compagnons à travers l'intercom fera monter votre adrénaline de manière critique. Les sons et le graphisme jouent là un rôle déterminant. Alors, prêts à remplacer haut la main Ripley dans le quatrième épisode d'Alien ?









CAR AND DRIVER

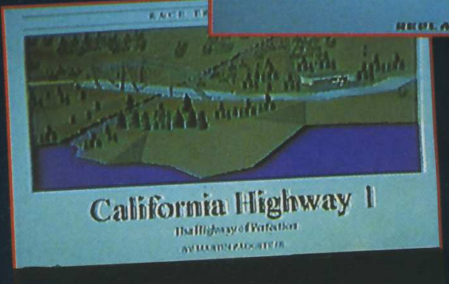
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Dix voitures de rêve sont prêtes à être pilotées sur dix parcours et circuits. Vous pourrez enfin rouler dans des mythiques Porsche, Ferrari, Mercedes et autres Lotus, dans la ville de New-York ou sur des autoroutes de campagnes. Les lieux que vous parcourrez dans le jeu ont été méticuleusement reproduits grâce aux données des Services Géologiques des Etats-Unis. Pour renforcer le réalisme, vous pourrez d'ailleurs piloter vers n'importe quelle direction. Un mode Replay avec de multiples vues vous permettra de savourer vos plus grands moments ou de revoir votre crash dans le décor. Des graphismes en 3D polygonale combinés à des effets bitmap améliorent vitesse et détail. Un mode face-à-face à deux joueurs (c'est pour quand le face-à-face avec soi-même ?) est également disponible via le modem.





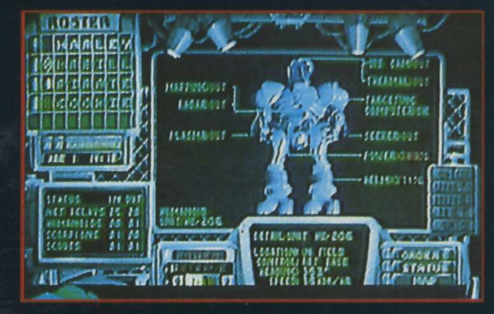


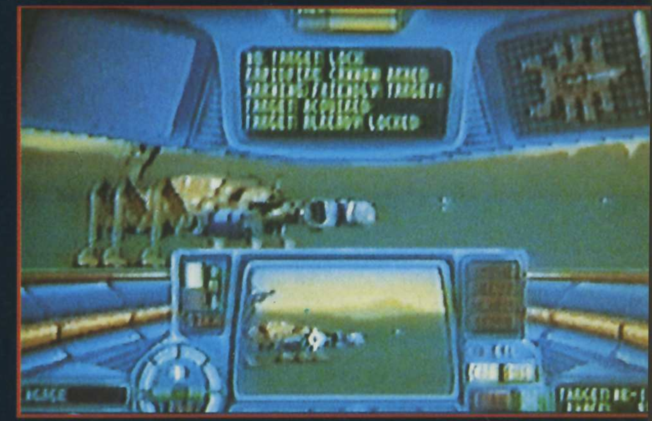


ULTRABOTS

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : PC
SORTIE PREVUE : DECEMBRE

Ce jeu est caractérisé par d'étonnantes animations en 3D ray-tracée. L'histoire se situe dans le futur où vous êtes aux commandes d'un camp de Retro Fitted Ultrabots (genre Transformers). Ce jeu mélange sur le thème futuriste des robots, simulation à partir d'un cockpit et action militaire. Les combats se déroulent selon une perspective à la première personne en 3D ray-tracée et utilisent des visuels générés en temps réel par l'ordinateur.





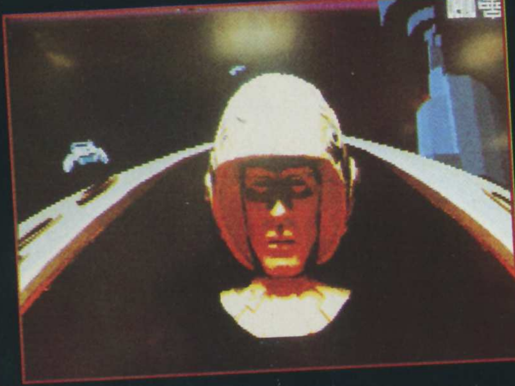


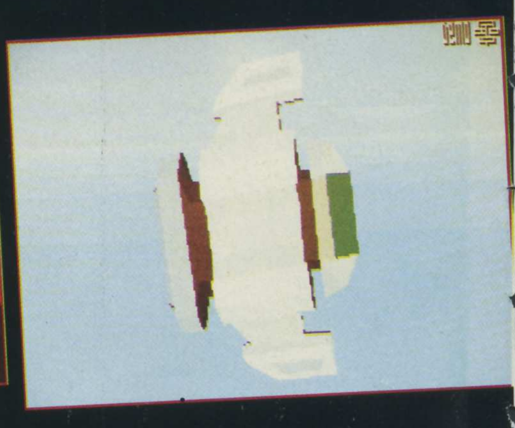
MAIS QUE FAIT LA POLICE !!!

EPIC 2

EDITEUR : OCEAN STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : JUIN 93

Epic 2 en exclu-lu-lu dans Joystick ! Comme le jeu n'en est encore qu'à ses balbutiements, voici déjà quelques photos pour vous faire baver. Sachez néanmoins qu'Océan a tenu compte de la principale critique émise à propos du premier épisode qui portait sur sa très courte durée de vie, et promet, pour celui-ci, davantage de missions plus difficiles. Nous vous tiendrons informé de la tournure des événements







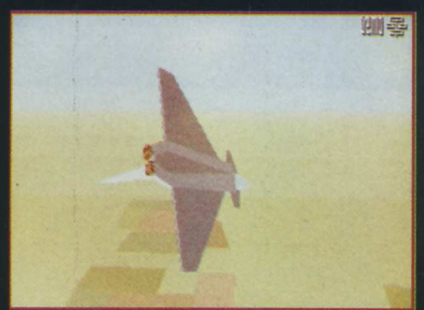
INFERNO

EDITEUR : OCEAN STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : 1993

Voici les premières photos du prochain simulateur de vol de Ocean réalisé en collaboration avec un pilote de la RAF. Comme on ne sait pas encore grand-chose sur ce titre, nous vous laissons admirer les écrans et courons chercher les infos. Prochainement dans Joystick.







PRIVATEER

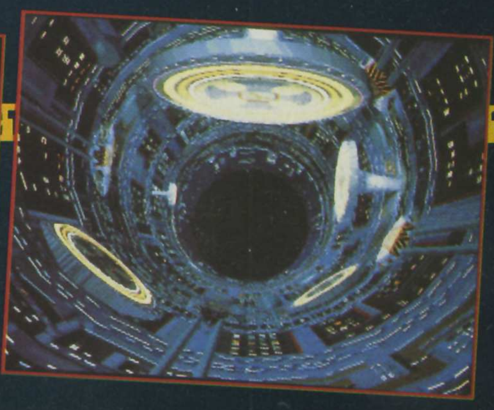
EDITEUR : ORIGIN/MINDSCAPE
STANDARD : PC

C'est le jeu qui a le plus impressionné et qui a obtenu le plus grand impact pendant le Salon avec Lemmings 2, comme d'ailleurs la plupart des produits présentés par cette compagnie. Origin vous donne enfin votre chance de devenir soit un mercenaire, soit un agent secret ou encore un espion ennemi. Privateer marque le début d'une nouvelle ère dans la très populaire saga Wing Commander. Un jeu entièrement géré à la souris où vous pourrez modifier le









cours du scénario. Vous pourrez contrôler l'action et les mouvements de votre personnage, comme vous ne l'avez encore jamais fait jusqu'à maintenant. Ce jeu, qui a été montré dans le hall principal de l'ECTS, a captivé tous les visiteurs. L'action rapide et les graphismes parfaitement pixelisés sont vraiment impressionnants, époustouflants. Seul Lemmings 2 a réussi à obtenir un tel succès pendant le show. Le jeu est fondé sur les multiples combats spatiaux, mais bien qu'il existe de nombreux éléments économiques, ça n'a rien à voir avec Elite. Des guerres et des conflits privés explosent à la travers la Confédération. Le jeu présente un impressionnant assortiment de nouveaux vaisseaux spatiaux qui vont de l'énorme vaisseau de frêt de marchandises au plus rapide des chasseurs. Un système sophistiqué d'armements et d'améliorations vous permet de personnaliser n'importe quel vaisseau, le rendant unique. Chaque vaisseau est donc améliorable en matière d'armement : laser, missiles, boucliers, etc. Commandez votre propre vaisseau commercial et essayez de gagner de l'argent. Vous pouvez le faire soit d'une manière stratégique en concluant accord et autre alliance, soit à la "manière forte" en piratant d'autres vaisseaux. Visitez des mondes de technologies différentes et dirigez votre destinée. Mais de nombreuses forces tenteront de vous en empêcher. Dès que vous verrez ce jeu qui mêle à la fois stratégie et action, avec des routines de programmation vraiment brillantes, vous serez littéralement cloués sur place...



N'était-ce pas la même impression que vous avez eue en voyant les deux épisodes de Wing Commander ? Eh bien, ce n'est rien par rapport au choc que vous causera Privateer –pour les malheureux qui refusent encore de se mettre sur PC, vous en ferez des cauchemars !

DELUXE TRIVIAL PURSUIT

EDITEUR : DOMARK
STANDARD : PC
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE

Un des meilleurs jeux de société arrive enfin sur PC. Avec des séquences animées, avec plus de 2000 questions en français, c'est un must comme cadeau de Noël. L'objet du jeu, comme dans l'original, consiste, faut-il vous le rappeler, à répondre correctement à une série de questions fondées sur un nombre de sujets. Cette adaptation a l'air très réussie avec des effets sonores et le SVGA.





MAIS QUE FAIT LA POLICE !!!





DARKMERE

EDITEUR : CORE DESIGN
STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

Le scénario de ce jeu se situe dans les temps mythologiques avec châteaux, dragons et elfes. Le Roi agonise, assis sur son trône, se rappelant avec nostalgie les jours où il était puissant et fort. Mais maintenant, les choses ont changé. Dans ce jeu où vous essaierez de ramener le Bien, vous incarnez Ebryn dans sa quête pour découvrir les secrets ténébreux de la Malédiction de Darkmere jetée sur le royaume de votre père. Ce jeu d'aventure en 3D isométrique vous offre la possibilité d'explorer un véritable monde avec de nombreux personnages. Pendant votre progression, vous sentirez peu à peu faire partie du monde de Darkmere, des ruelles balayées par le vent des villages aux profondeurs bouillonnantes de lave, de l'antre du dragon. La combinaison des sons et des graphismes renforce l'atmosphère. Le jeu est très facile à manier. En combat, vous aurez un complet contrôle de vos actions avec quatre mouvements dans six directions (Nord, Est, Sud, Ouest et Haut et Bas), très réalistes. La zone de jeu couvre trois principaux sites : villages, forêts et cavernes des orcs.





SABRE TEAM

EDITEUR : KRISALIS
STANDARDS : PC/AMIGA
PHOTOS : AMIGA

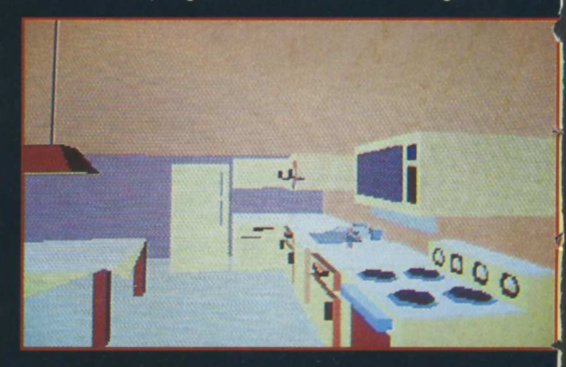
Vous êtes le commandant d'une équipe de SAS d'élite. Vous devez d'abord personnaliser votre équipe en vous assurant des bons hommes pour les bonnes missions, vérifier vos informations, les équiper et partir accomplir les missions d'un haut niveau de danger : jungle, ambassade, paquebot, etc. Vous disposez d'une puissante base de données et d'équipements de haute technologie pour mener à bien ces missions. L'action sur le terrain se déroule dans des paysages en 3D isométrique. Dans l'une des missions, vous devez sauver l'équipage et les passagers pris en otages d'un paquebot qui a été détourné. Mettez les terroristes hors d'état de nuire et rétablissez la situation. Le jeu est géré à la souris et la difficulté des missions varie.



3D CONSTRUCTION KIT 2

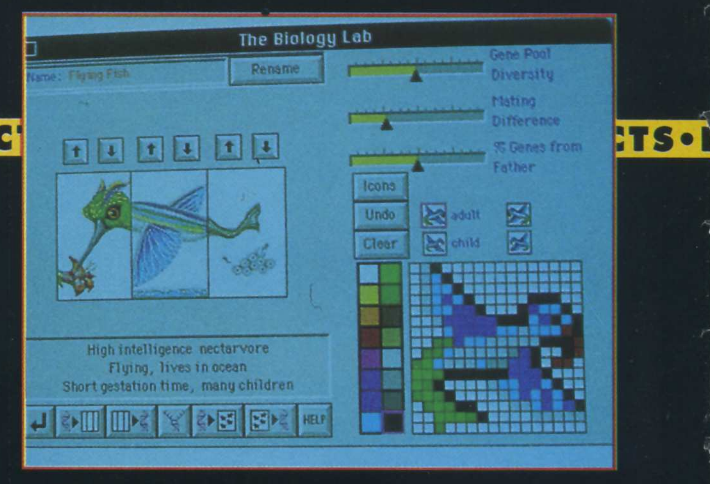
EDITEUR : DOMARK
STANDARDS : PC/AMIGA/ST

La suite du fabuleux 3D Construction Kit est désormais l'ultime outil qui vous permettra de créer votre propre environnement virtuel. C'est un produit unique qui peut servir aussi bien à des fins éducatives que créatives. Vous pouvez créer, concevoir et "designer" un véritable environnement 3D puis l'explorer. 3D Kit 2 comprend une vidéo qui explique pas à pas la démarche pour développer différents mondes et scénarios et pour exploiter les multiples options du logiciel. Le soft comprend également un disk de clip arts avec des centaines d'objets à inclure dans votre monde. Ce disk est accompagné d'un imposant catalogue papier entièrement en couleur, de tous ces objets. Un éditeur de sons vous permet enfin de créer vos propres effets sonores pour renforcer l'ambiance de votre programme. Une fonction magnétoscope vous permettra de visiter votre monde et des possibilités d'édition sont également disponibles. Il y a d'autres changements et améliorations majeurs, mais ce serait trop long à détailler ici.





MAIS QUE FAIT LA POLICE !!!
ALERTE !!! Mes enfants, les Tiny Skweeks, viennent de prendre en otage avec un pistolet à eau le conducteur du spatiobus. Ces terribles petits chahuteurs ont détourné le véhicule, pour effectuer une virée sur la Terre. Une seule envie les motive, y semer le désordre ! Vous seul avec votre implacable intelligence pourrez sauver notre belle planète bleue des turbulents chérubins qui secrètement cultivent le désir de la peindre en rose.
MERCI
Skweek
GENERATION 4 : 90% ET GEN D'OR "En bref, ce jeu formidable de LORICIEL est génial, beau, prenant, tout ça, tout ça..."
JOYSTICK : 83 % "Un jeu qui ne ménagera pas vos neurones. Une fois dedans, il y a de fortes chances que vous en redemandiez".
TINY SKWEEKS
Développé par Atreid concept
LORICIEL
7, rue du Fossé Blanc - 92624 Gennevilliers Cedex - Tél : (1) 46 88 28 38

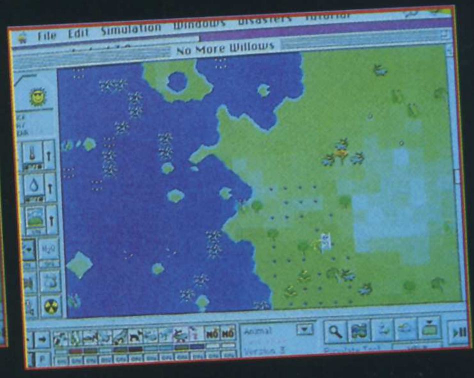


SIM LIFE

EDITEUR : MAXIS
STANDARDS : MAC, PC PHOTOS : MAC







■ Si vous pensiez que Sim Ant et Sim Earth étaient gigantesques, attention, voici Sim Life. Vous pouvez désormais vous prendre pour Dieu en changeant les formes biologiques des créatures et devenir l'ultime maître du génie génétique. Sim Life brise les barrières entre les jeux et les logiciels éducatifs car le défi qu'il vous est proposé de relever est vraiment gigantesque. Vous pouvez enfin concevoir les créatures qui hantaient les profondeurs de votre imagination, influencer leur apparence, leur comportement et leur évolution. Puis vous les placerez dans votre propre écosystème et testerez leur habilité à survivre. Vous disposez de six scénarios différents qui vous demandent de résoudre des problèmes impliquant la gestion de la chaîne alimentaire aux manipulations génétiques. Il vous faudra aussi créer vos propres expérimentations de génétique, évolution, vie et comportement en utilisant des environnements, des écosystèmes simulés. Vous pouvez même contrôler le temps et la physique, observer les causes et effets de vos décisions et découvrir la délicate relation entre les êtres vivants et leur milieu de vie. Si vous avez un scénario impliquant le climat tropical, vous devez faire évoluer une créature qui accumule et stocke l'eau et qui bouge vite, mais vous verrez que ces caractéristiques impliquent d'autres problèmes. La nature a perfectionné chaque créature pour l'adapter à son environnement. Créer vos propres espèces vous montrera si vous avez le cerveau d'une fourmi ou d'un homme. Sim Life vous plonge dans les derniers progrès en matière de recherche de vie artificielle, de la simple création d'un écosystème à la manipulation génétique. La faune et la flore interagissent entre elles et avec leur environnement, comme dans la réalité. Elles mutent et évoluent vers de nouvelles espèces. Avec Sim Life, vous pourrez enfin vous prendre pour le Créateur Universel ! ■

BODY BLOW

EDITEUR : TEAM 17
STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

■ Le scénario de ce jeu se situe dans les temps mythologiques, avec châteaux, dragons et elfes. Le Roi agonise, assis sur son trône, se rappelant avec nostalgie les jours où il était puissant et fort. Mais maintenant, les choses ont changé. Dans ce jeu où vous essaierez de ramener le Bien, vous incarnez Ebryn dans sa quête pour découvrir les secrets ténébreux de la Malédiction de Darkmere jetée sur le royaume de votre père.
Ce jeu d'aventure en 3D isométrique vous offre la possibilité d'explorer un véritable monde avec de nombreux personnages. Pendant votre progression, vous vous sentirez peu à peu faire partie du monde de Darkmere, des ruelles balayées par le vent, des villages aux profondeurs bouillonnantes de lave, de l'antre du dragon. La combinaison des sons et des graphismes renforce l'atmosphère. Le jeu est très facile à manier. En combat, vous aurez un complet contrôle de vos actions avec quatre mouvements dans six directions (Nord, Est, Sud, Ouest et Haut et Bas), très réalistes. La zone de jeu couvre trois principaux sites : villages, forêts et cavernes des orcs. ■



COCONUT

SPECIAL MICRO



COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00 - M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz - imm. Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat - 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

JEUX MICROS AMIGA ATARI ST PC

TITRE	AM	ST	PC
3D CONSTRUCTION KIT	395	325	395
ACES OF THE PACIFIC	-	-	395
AIRBUS A 320 VF	349	349	445
ALIEN BREED	269	-	-
A.T.A.C.	NC	-	395
B-17 FLYING FORTRESS	-	-	395
BATTLE ISLE	295	295	359
BATTLE ISLE SCENARIO	199	-	NC
BLACK CRYPT	255	NC	-
CABLE NULL MODEM	99	99	99
CARL LEWIS CHALLENGE	249	249	249
CIVILIZATION	289	289	350
COLONEL BEQUEST II	-	-	445
COVER GIRL POCKER	249	249	259
CRAZY CARS III	289	289	NC
DARK SEED	-	-	445
DARKLANDS	-	-	395
DELUXE PAINT FRANCAIS	790	545	990
DEMO CONSTRUCTION KIT	-	450	-
DUNE	309	309	389
ELVIRA II	289	289	349
EPIC	255	255	325
ESPANA GAMES 92	NC	NC	NC
EUROPEAN CHAMP. SOCCER	259	259	295
EYE OF BEHOLDER II	289	-	325
F117-A NIGHTHAWK	-	-	350
F15 STRIKE EAGLE II	289	289	345
F15 STRIKE EAGLE III	-	-	395
FALCON III VF DOS 5.0	-	-	395
FALCON III MISSION 1	-	-	NC
FALCON III MISSION 2	-	-	NC
FASCINATION	245	245	269
FIRE AND ICE	249	249	-
FOOTBALL CHAMP	269	269	-
FOOTBALL CRAZY	259	259	-
F1 GRAND PRIX MICROPROSE	310	310	395
FUN RADIO II	295	295	345
GIANTS OF EUROPE	149	149	-
GLOBAL EFFECT	269	269	295
GRAND PRIX UNLIMITED	-	-	345
GUNSHIP 2000	-	-	350
GUNSHIP 2000 SCENARIO	-	-	NC
HEIMDALL LE VICKING	295	325	349
HOOK	245	245	285
HUMANS	NC	NC	-
INDIANA JONES IV AVENTURE	NC	-	395
ISHAR	279	279	295
JAGUAR XJ 220	259	NC	-
LEANDER	245	245	-
LEGEND	325	325	379
LES AVENTURES DE MOKTAR	269	269	269
LINKS GOLF	345	-	395
LURE OF THE TEMPRESS	309	309	349
MICROPROSE GOLF	310	310	345
MIGHT AND MAGIC III	345	-	345
NO MORE LEMMINGS	245	245	245
NO MORE LEMMINGS DATA	179	179	179
PACIFIC ISLAND	289	289	339
PERFECT GENERAL	329	-	395
PINBALL DREAMS	259	NC	-
POOL OF DARKNESS	295	-	295
PREMIERE	NC	-	-
PROJECT X 1 MO	265	-	-
PUSH OVER	249	249	295
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	95	95	-
RISKY WOODS	249	249	-
ROBOCOD	245	245	-
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	345	-	359
SECRET OF MONKEY ISLAND VF	295	295	295
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE	-	-	395
SENSIBLE SOCCER	269	269	NC
SILENT SERVICE II	295	295	345
STAR TREK 25TH	NC	-	295
STEEL EMPIRE	295	295	295
THE SIMPSONS	245	245	259
ULTIMA IV-V-VI TRILOGY	-	-	395
ULTIMA UNDERWORLD	-	-	395
ULTIMA VII	-	-	395
US GOLD THE MANAGER	309	309	309
VROOM	245	245	-
VROOM DATA DISC	149	149	-
WING COMMANDER DELUXE ED.	-	-	459
WING COMMANDER II	-	-	395
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	NC	-	395

MEGADRIVE

MATERIEL ET ACCESSOIRES	
MEGADRIVE JAPONAISE	NC
MEGA CD ET JEUX NOUS CONSULTER	
ADAPTATEUR CART. JAPONAISES	99
PRO 1	225
PRO 2 AVEC MANCHE	190
ALIENS 3	NC
ATOMIC RUNNER	NC
CHUCK ROCK	NC
CORPORATION	NC
DOUBLE DRAGON	NC
DRAGONS FURY	NC
EUROPEAN CHAMPIONSHIP SOCCER	NC
HOLLYFIELD BOXING	NC
LEMMINGS	NC
RETURN OF DOUBLE DRAGON II	NC
SUPER OFF ROAD	NC
TERMINATOR	NC
THUNDERFORCE IV 60 Hz	590
ALISIA DRAGON	459
BULLS VS LAKERS	490
CADASH	449
CENTURION	449
DAVID ROBINSON BASKET	490
DESERT STRIKE	490
DONALD DUCK/QUACKSHOT	449
F22 INTERCEPTOR	449
FAERY TALE	475
FERRARI GP/F1 HERO	490
GOLDEN AXE II	445
GRAND SLAM TENNIS	490
JEUX D'OCCASION DISPONIBLES	NC
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	449
KID CHAMELEON	449
KRUSTY'S FUN HOUSE	449
MARIO LEMIEUX HOCKEY	475
MERCS	449
MONACO GRAND PRIX II	490
NHL HOCKEY/EA HOCKEY	449
OLYMPIC GOLD	449
OUTRUN	445
PGA TOUR GOLF	449
ROAD RASH	449
ROBOCOD	449
SHADOW OF THE BEAST	499
SONIC	449
SPEEDBALL II JAP	490
SPIDERMAN JAP	390
SPLATTERHOUSE II	490
STREET OF RAGE	449
SUPER MONACO GP	449
SUPER MONACO GP II	490
TAZMANIA	395
TECMO WORLD CUP SOCCER	479
TEST DRIVE II	395
THUNDERFORCE III	475
TOE JAM AND EARL	475
TOKI	449
TURBO OUT RUN	490
TWO CRUDE DUDES/CRUDE BUSTER	449
WINTER CHALLENGE	445

FAMICOM JAP OU US

NOUVEAUTES A PARAITRE	
ARCANA	
BART'S NIGHTMARE	
CHUCK ROCK	
GOLDEN FIGHTER	
NBA ALL STARS	
OUT OF THIS WORLD	
PGA TOUR GOLF	
ROBOCOP 3	
SPIDERMAN AND X-MAN	
SYLVALION	
TOM ET JERRY	
TORTUES NINJA IV	
ULTIMATE FOOTBALL	
JEUX ET ACCESSOIRES	
ACTRAISER	590
ADAPTATEUR CARTOUCHE US	240
ADDAMS FAMILY	590
ASTRAL BOUT	690
BATTLE BLAZE	640
BATTLE GRAND PRIX	640
CASTLEVANIA IV	640
CONTRA	690
DINAWARS	690
DRAGON BALL Z	NC
DUNKSHOT	690
F1 EXHAUST HEAT	640
F1 GRAND PRIX	690
FINAL FIGHT	590
GOEMON FIGHT	640
HAT TRICK HERO	590
HOOK	690
JACK NICKLAUS GOLF	649
JOE ET MAC	649
LAST FIGHTER TWIN	640
LEMMINGS	640
MAGIC SWORD	640
PARODIUS	690
PIT FIGHTER	690
PRINCE OF PERSIA	690
R TYPE	590
ROCKETEER	590
RUSH'N BEAT	640
SMASH TV	640
SOUL BLADER	640
STREET FIGHTER II	NC
STRIKE GUNNER STK	640
SUPER ADVENTURE ISLAND	640
SUPER ALESTE	640
SUPER BATTLE TANK	590
SUPER BOWLING	640
SUPER FORMATION SOCCER	640
SUPER JOY CARD	250
SUPER OFF ROAD	540
SUPER VALIS IV	590
SUZUKI F1 SUPER DRIVING	690
KRUSTY'S FUN HOUSE	590
THUNDER SPIRITS	590
TOP RACER	640
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	590
XARDION	640
YS III	640

NEO GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES	
CONSOLE NEO-GEO	2990
NEO-GEO / UN JEU	3490
MANETTE NEO-GEO	490
MEMORY CARD	190
NOUVEAUTES NOUS CONSULTER	
2020 SUPER BASEBALL	690
ASO II/ALPHA MISSION II	690
BLUE'S JOURNEY	690
CYBERLIP	690
JOY JOY KID	690
LEAGUE BOWLING	690
MAGICIAN LORD	690
NAM 75	690
SUPER SPY	690
BURNING FIGHT	790
GHOST PILOT	790
KING OF THE MONSTERS	790
NINJA COMBAT	790
RIDING HERO	790
TOP PLAYER GOLF	790
ANDRO DUNOS	1290
EIGHT MAN	1290
FATAL FURY	1290
FOOTBALL FRENZY	1290
ROBO ARMY	1290
SENGOKU	1290
SOCCER BRAWL	1290
BASEBALL STAR 2	1490
CROSSED SWORDS	1490
KING OF THE MONSTERS II	1490
LAST RESORT	1490
MUTATION NATION	1490
NINJA COMMANDO	1490
THRASH RALLY	1490

NEC

MATERIEL ET ACCESSOIRES	NC
DRAGON SABER	399
GRADIUS	399
HIT THE ICE	390
JACKIE CHAN	390
JEUX SUPER CD	NC
NEW ADVENTURE ISLAND	399
NINJA GAIDEN	399
NINJA SPIRIT	390
PARODIUS	549
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	390
RACING SPIRIT	390
SOLDIER BLADE	399
SUPER WATER BOMB	399
TWIN BEE	399

SUPER NINTENDO Française

CONSOLE	
SUPER NINTENDO FRANCE + MARIO IV + 2 MANETTES	1290
JEUX OFFICIELS DISPONIBLES	
ADDAMS FAMILY	NC
CASTLEVANIA IV	NC
F ZERO	449
FINAL FIGHT	NC
GRADIUS III	NC
SIM CITY	NC
SUPER R TYPE	449
SUPPER SOCCER	449
SUPER TENNIS	449
WRESTLEMANIA	NC

NOMBREUX TITRES

GAMEBOY

NES

GAMEGEAR

SEGA MASTER

NOUS CONSULTER

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
Av. Jean Mermoz
imm. Atalante
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
____
VILLE ____________________
CODE POSTAL ____________________
Tél ____________________
Signature

TITRES	MACHINE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +25F

* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ❑ chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat -lettre

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remboursement)

* 100 F pour une console - Expédition uniquement en France métropolitaine

Précisez votre console
MEGADRIVE JAP ❑ MEGADRIVE FR ❑
FAMICOM JAP ❑ SUPER NES US ❑
SUPER NINTENDO FR ❑ NEO GEO ❑

Précisez les caractéristiques de votre micro
ST ❑ AMIGA ❑ PC 3 1/2 ❑ PC 5 1/4 ❑
512 K ❑ 640 K ❑ 1 MO ❑ +1 MO ❑

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS



INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

EDITEUR : DOMARK
STANDARDS : PC/AMIGA/ST
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

Cette suite de Rugby World Cup est très simple. Vous devez d'abord prendre d'importantes décisions en matière de management, en étudiant et calculant les statistiques de chaque joueur pour sélectionner les meilleurs. Ensuite, vous passerez au terrain d'entraînement pour étudier les tactiques, ou mettre au point des éléments importants dans un match. Etes–vous prêt à tenter de remporter le Grand Chelem ? Le jeu est rapide, avec tous les coups qu'implique le rugby. Vous pouvez aussi revisionner un match à n'importe quel moment et quelle meilleure façon de contrer les adversaires que d'étudier leurs tactiques et techniques de jeu ? L'animation est très détaillée et les mouvements des joueurs sont très rapides et maniables.

NODDY'S PLAYTIME

EDITEUR : JUMPING BEAN COMPANY
STANDARD : AMIGA

Noddy a maintenant 40 ans et parraine un programme éducatif pour les jeunes qui doit sortir sous peu. Il s'agit dans ce soft, entièrement en français, d'apprendre, de trouver des objets et de s'amuser pendant que Noddy conduit sa voiture. Il y a de nombreux lieux à visiter comme un poste de police, une ferme, un marché... et chacun d'eux permettra aux enfants de comprendre ce qui se passe dans chaque lieu. Une carte et une feuille à mettre sur le clavier ainsi qu'un livre seront inclus dans le package. Ce soft est très coloré et saute littéralement aux yeux. C'est une licence très recherchée et conviendra aussi bien au marché du jeu qu'à celui de l'éducatif.

LEMMINGS II

EDITEUR : PSYGNOSIS
STANDARDS : PC/AMIGA

Oh non ! encore d'autres Lemmings ! Ce deuxième épisode est encore plus fulgurant que le premier et, au risque de vous étonner, aura un impact encore plus fort.



Comment est-ce possible ? La présentation a-t-elle changé ? Les sprites sont-ils plus grands ? Non, rien de tout cela et pourtant Lemmings 2 est déjà un must (il a fait un carton au ECTS). Il offre des défis encore plus tordus que l'original et vous devrez faire appel à toutes vos petites cellules grises pour passer les niveaux. Il y a cependant de légères différences mais le contrôle et la présentation sont les mêmes. Vous contrôlez toujours ces idiots de Lemmings grâce au panneau de contrôle en bas de l'écran. Mais vous disposez désormais de beaucoup plus d'outils et d'objets à manipuler. Il y a également un temps limité. En effet, plus vous sauvez de Lemmings, plus vous disposerez de temps au niveau suivant.

Une des nouvelles actions que vous devez accomplir est de mener les Lemmings à un certain point de l'écran. ça a l'air familier mais attendez de connaître la façon dont vous devez procéder. Vous disposez d'un icône ballon qui fera flotter un Lemming dans les airs. Pour le diriger, vous disposez d'un outil ventilateur qui le poussera vers le bon endroit. Enfin, vous devrez utiliser un autre Lemming pour tirer sur le ballon pour l'atterrissage. Cette procédure, très simple au premier abord, nécessite en fait un excellente dextérite et un bon coup d'oeil. Même si Lemmings 2 ne sortira pas avant les fêtes de fin d'année, il me tarde déjà de voir la sortie du chapitre 3 ! A DMA, David Jones, Psygnosis et Nik Wild, félicitations, vous allez encore nous faire passer des nuits blanches !



AIR FORCE COMMANDER

EDITEUR : IMPRESSIONS STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

■ Revivez l'excitation de la Bataille d'Angleterre en prenant le contrôle de nombreux avions dans ce jeu hautement stratégique. Ce soft est déjà sorti aux Etats-Unis, où il fait un malheur. ■

DIGITAL INTEGRATION

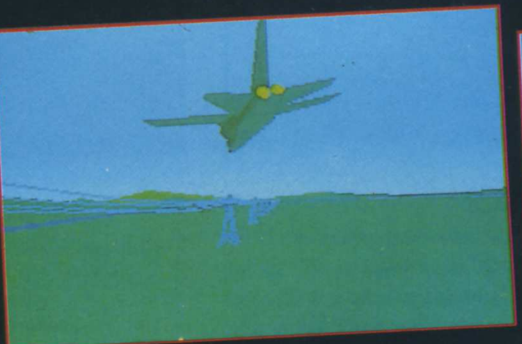
■ Cette compagnie est non seulement en train de terminer son propre simulateur de vol qui fera pâlir les spécialistes de chez Microprose, mais représente également deux éditeurs français dont Cocktel qui avec Inca, Fascination et Goblins 2 ont mérité tous les éloges de la part d'Emmanuel Kruez. Le propre produit de DI, Tornado, sortira quant à lui pour Noël. ■



TORNADO

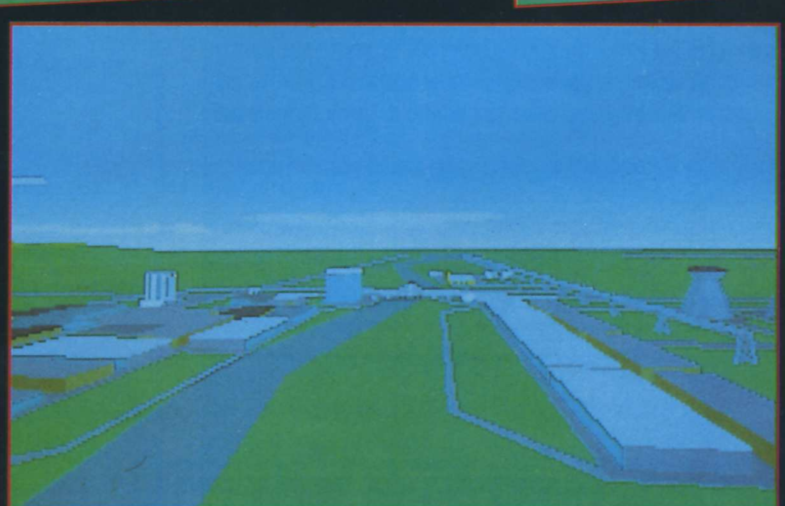
EDITEUR : DIGITAL INTEGRATION
STANDARDS : PC/AMIGA/ST PHOTOS : PC
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

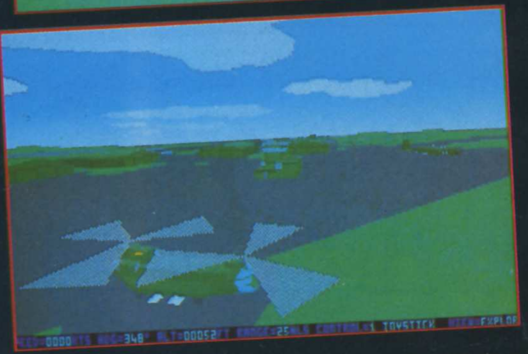
■ Le personnel de DI a une grande expérience dans la programmation des simulateurs ; beaucoup d'entre eux pilotent d'ailleurs réellement, dont le patron, M. Marshall. L'attention a été portée sur les détails aussi bien de l'avion que du décor, rendant ce simulateur très précis. Il offre un rendu 3D révolutionnaire avec des paysages mouvants. Les spécifications du programme comprennent d'authentiques qualités de maniabilité, des scènes très détaillées, deux cockpits (pilote et navigateur), des attaques air/sol, des interceptions et reconnaissances aériennes, les vols de nuit et dans des conditions climatiques difficiles, l'entraînement, le combat et des campagnes multi missions et beaucoup d'autres encore... ■









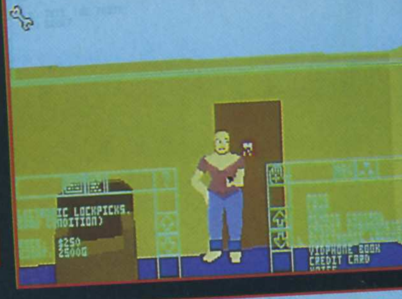


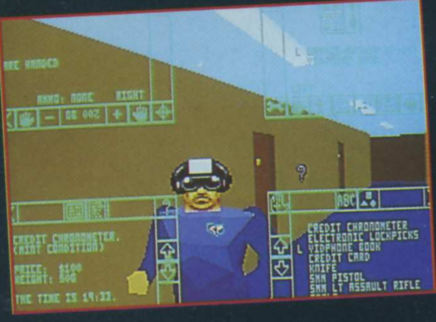


CYBERSPACE

EDITEUR : EMPIRE
STANDARD : PC





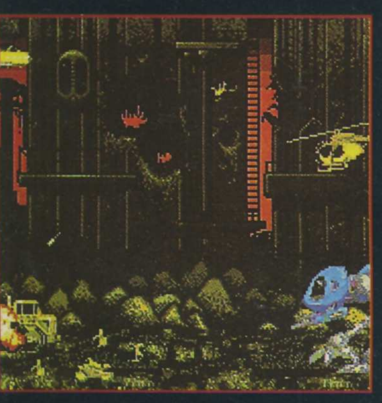




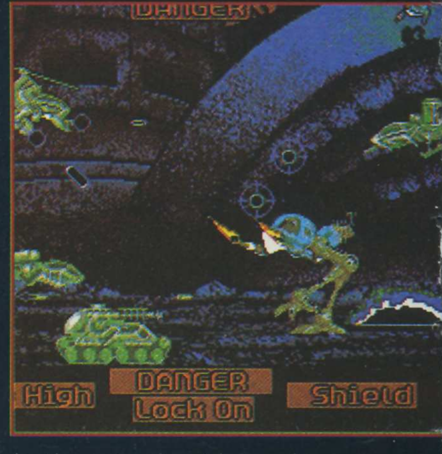
Exploitant la licence d'un jeu de rôle de table de Icon Crown Entreprises, les créateurs de War in the Middle Earth, Empire lance une nouvelle génération de jeux de rôles ayant pour thème le Cyberpunk. Ce thème vous place dans une période future assez obscure où Punks et Skinheads errent dans les rues. Vous pouvez créer une variété de personnages que vous pouvez doter des dernières améliorations cybernétiques. Voyage, combat, enquête et tuerie sont les maîtres-mots du monde de Cyberspace. La principale innovation vient cependant de l'interface puisque tous les menus sont en transparence sur l'écran principal. Vous avez ainsi une vision complète de votre personnage : équipement, caractéristiques, etc. et disposez de toutes les commandes. Cela améliore la vitesse de jeu : plus besoin d'accéder à d'interminables menus déroulants. Le graphisme 3D bitmap permet de se plonger totalement dans l'ambiance sinistre du jeu. Les déplacements très fluides et rapides se font à la manière de Ultima Underworld. Vous pouvez ainsi visiter un maximum de lieux en un minimum de temps. Ce jeu d'enquête futuriste comporte de nombreuses intrigues secondaires qui se dévoilent selon la façon dont vous abordez le scénario.

THE WALKER

EDITEUR : PSYGNOSIS/DMA
STANDARD : AMIGA



DMA, qui a déjà presque fini Lemmings 2, possède également deux autres produits en cours : Hired Guns, un jeu de rôles/action, dont vous avez déjà lu une preview dans Joystick il y a trois mois, et The Walker, sur lequel il travaille depuis deux ans. DMA s'est inspiré d'une fameuse démo d'un grand robot qui marche (genre Transformers), à partir de laquelle ils ont réalisé un shoot-em-up très sophistiqué et passionnant. Vous contrôlez ce robot-marcheur dont les mouvements sont très fluides, et qui peut tirer dans toutes les directions. Le scénario vous fera affronter des tireurs embusqués et de minuscules adversaires. Les sprites des ennemis sont de la taille des Lemmings alors que le Walker est de la taille de la souris Amiga ! Seulement, ces "gnomes" sont innombrables et vous tirent incessamment dessus. Parfois, vous ne pourrez qu'essuyer un barrage de tirs constants et mourir. The Walker a l'air banal mais la fluidité de l'animation est vraiment impressionnante grâce à des routines de programmation inhabituelles.



ALIEN BREED SPECIAL EDITION

EDITEUR : TEAM 17 STANDARD : AMIGA
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Si vous avez aimé ce shoot-em-up, alors vous adorerez cette ré-édition. Team 17 a en effet été amélioré pour le rendre meilleur et encore plus difficile. Est-ce possible ? Vous devrez patientez avant de la savoir !



SUPER CAULDRON

SORTIE PREVUE : DEBUT NOVEMBRE • STANDARDS : AMIGA - ST-PC- CPC• PHOTOS : AMIGA



Souvenez-vous. Il y a quelques années, un dénommé Cauldron faisait un tabac sur les ordinateurs 8 bits de l'époque. Un peu plus tard, Cauldron II empruntait la même voie et rendait fous pas mal de joueurs. Titus, qui possédait feu Palace Software, éditeur de ces logiciels, a décidé de nous offrir le troisième volet des aventures sorciéro-citrouillesques avec Super Cauldron.
Un petit tour du côté du scénario vous aidera à mieux comprendre les liens existant entre cet épisode de Cauldron et les autres membres de la trilogie. Notre amie la sorcière vivait dans un pays somme toute assez calme, avec ses lutins abrutis, ses animaux débiles et sa nature luxuriante et fatigante. Ce pays était sous le règne d'un enchanteur extrêmement sympathique, ce qui expliquait la joie de vivre niaise de tous les habitants de la région. Les méchants, il ne faut pas aller les chercher bien loin, se trouvent dans le pays d'à-côté (thématique spéciale bourrage de crâne chère à un certain Le Pen), et le méchant sorcier qui y impose sa loi maléfique attaqua un jour le beau pays de l'enchanteur. Une guerre terrible fit rage pendant près de 10 ans, et vit la victoire du grand méchant. L'enchanteur est maintenant prisonnier dans le château du sorcier.
C'est là que vous débarquez, avec votre petit chapeau pointu, en tant que fille de la sorcière gentille, morte de tristesse dans sa petite maison. Vous devrez parcourir tout le pays, affronter les créatures ignobles du sorcier

TITUS



Au début, le pays est plongé dans les ténèbres. Foncez chapeau pointu en avant pour faire jaillir la lumière et la joie, et partez délivrer l'Enchanteur.



Dans chaque niveau vous trouverez de nombreux balais qui vous permettront de décoller dans les airs, et, pourquoi pas, d'atteindre les entrées de mondes cachés.

Le développement de Super Cauldron sur Game Boy et Super Nintendo a d'ores et déjà commencé. Titus se spécialise donc dans la réalisation de softs sur ces machines puisque Blues Brothers devrait sortir d'un moment à l'autre sur Game Boy ainsi que Titus the Fox. Ces deux dernières réalisations sont superbes, Titus the Fox permettant même à deux joueurs de participer en même temps. Pour la Super Nintendo, les programmeurs de Titus mettent la touche finale à Super Blues Brothers. Nous l'avons vu, le jeu semble excellent. A suivre, bientôt dans Consoles News.



Vous voilà dans les rues de la ville, les pieds enfouis dans la neige. Grâce aux grandes portes vous pourrez passer d'une rue à l'autre, en profondeur.



Francis Fournier (à gauche) et Vincent Berthelot.

Francis Fournier est graphiste sur Super Cauldron et sur Prehistorik II. Chez Titus depuis un peu moins de deux ans, il a travaillé sur Crazy Cars III, sur Moktar et actuellement sur la version Famicom de Blues Brothers. Autre spécialité de Francis, il a créé les niveaux, les cartes, de Moktar, de Prehistorik II, de Super Cauldron et de Super Blues Brothers. C'est lui le responsable de vos cauchemars.

Vincent Berthelot est programmeur PC chez Titus depuis 4 ans, et il assure la réalisation de Super Cauldron. La liste des softs qu'il a réalisés est longue, voici les principaux : Fire & Forget, Crazy Cars II, Dark Century, Fire & Forget II, Blues brothers, et bien sûr, Super Cauldron, qui marquera sûrement un pas dans l'entrée du PC dans le monde de l'arcade.

Didier Carrere, absent sur la photo, est lui aussi graphiste sur Super Cauldron. Depuis un peu moins de 2 ans il travaille chez Titus, on retrouve son coup de pinceau dans Lagaf, Brainies (Super Famicom), et Crazy Cars III. Il est aussi entièrement responsable des illustrations de Blues Brothers et de Titus the Fox.





Voici quelques planches de sprites présents dans le jeu. Chaque personnage dispose d'un grand nombre d'étapes d'animation.

pour enfin délivrer l'enchanteur et rétablir le bonheur et l'amour dans votre pays.

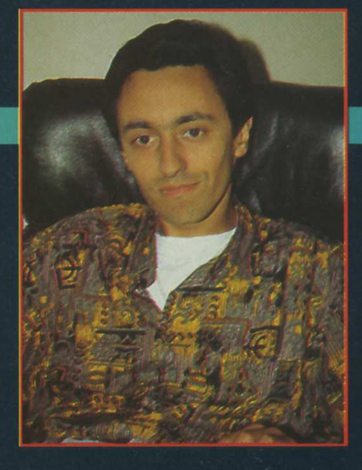
Suite logique de l'évolution Titussienne, Super Cauldron arrive donc après Blues Brothers, et après Moktar. Reprenant en gros le principe de ce dernier, Super Cauldron est d'ores et déjà plus amusant. La petite sorcière peut sauter, à diverses hauteurs, elle peut courir, marcher ou bien voler à l'aide des balais qu'elle trouve disséminés dans les tableaux. A propos justement, parlons-en, des tableaux. Les graphismes des décors sont très réussis, très riches, et vous feront traverser la forêt, la plaine, la montagne, le village, pour enfin arriver au château. Pour se défendre, notre petite sorcière dispose de douze sorts plus ou moins sophistiqués, certains étant très originaux.

Les 5 niveaux du jeu sont divisés en de nombreux sous-niveaux que vous devez parcourir pour trouver les clés, et les livres de sorts qui permettent de passer à la suite. Ces niveaux énormes sont encore plus imposants que ceux de Moktar, et la référence n'est pas faible. Un jeu de plates-formes-arcade qui promet énormément, vivement le test.

SEB



De drôles de découvertes vous attendent, comme ces squelettes de dinosaures, ou ces Morts qui vous foncent dessus, faux en avant.



Eric Zmiro. Programmeur de Prehistorik II sur PC traînant dans les bureaux de Titus depuis 86, avant même que l'éditeur ne porte son nom de clébard du désert, Eric a signé de nombreux softs de ses petits doigts de programmeur PC, notamment Crazy Cars, Off Shore Warrior, Titant, Battlestorm ou encore Moktar. Prehistorik II s'annonce comme sa plus belle réalisation, avec de beaux tours de force techniques.

PREHISTORIK II

SORTIE PREVUE : DEBUT DECEMBRE • STANDARDS : AMIGA - ST-PC • PHOTOS : AMIGA

Décidément, les programmeurs de Titus se spécialisent dans la suite de leurs propres produits, trois volets de Voitures Folles, trois volets de très bon Chaudron, et maintenant la suite de Prehistorik.

Tout comme dans le premier épisode, le joueur se retrouve dans la peau grassouillette d'un homme des cavernes obsédé par la quête de la nourriture. Armé d'un gourdin à la base -mais notre Front-Plat pourra récupérer des armes plus puissantes en cours de jeu- le joueur traverse la jungle, la forêt, les rivières et diverses cavernes en frappant sur tout ce qui bouge.

Des bonus traînent partout à l'écran et rapportent des points ou des options. Leurs formes sont variées : cela va des fruits aux couverts en passant par des objets anachroniques comme des mini-bus londoniens ou des joysticks.

Les sprites sont nombreux à l'écran, tous très bien animés sur des décors luxuriants et offrant des scrollings différentiels sur Amiga. Sur ST, l'équipe de développement travail sur un véritable scrolling, et non pas sur un passage d'écran en écran comme on le voit souvent sur cette bécane ; cette version offrira peut-être même un scroll différentiel. Sur PC, les décors évoluent en deux plans, ce qui est extrêmement rare, et même peut-être inédit dans un jeu d'arcade sur cette machine. Bref, le tout est extrêmement maniable et propose une action quasi ininterrompue. Le joueur peut frapper dans toutes les directions, et certaines armes peuvent même être lancées. A noter la présence de delta-plane dans certains niveaux, qui permettra au joueur de montrer ses talents de pilote. Cette section offre presque un jeu à elle seule tant il est amusant de déplacer son homme des cavernes dans les airs. Prehistorik II risque fort de se placer comme la meilleure réalisation de Titus, avec un personnage attachant et une réalisation technique irréprochable.

SEB

TITUS



Bien accroché à son delta-plane notre homme des cavernes vole dans les airs en tentant de ramasser le plus de bonus possible. Rebondir sur les ennemis donne des points, inutile de se priver.

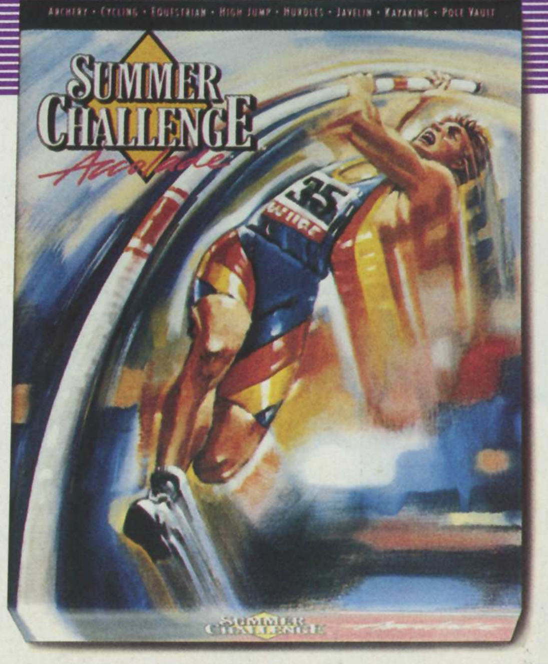


Un jeu se doit de commencer avec une belle page de présentation, celle de Prehistorik 2 est superbe et représente le Home Sweet Home de notre héros.



Cette planche de sprites montrent quelques-unes des animations du héros de Prehistorik II. Il y en a beaucoup d'autres.

Saut en hauteur, javelot, 400 mètres, saut à la perche, lancé de disquette.



A vos marques, prêt, chargez Summer Challenge,™ la simulation sportive à épreuves multiples réalisée par Accolade. Découvrez 8 épreuves sportives, à vous faire frémir les tendons.

Testez votre force au javelot, au kayak et au saut en hauteur, testez votre rapidité au vélo et au 400 mètres haies.

Vous aurez également besoin d'un paquet d'adresse pour l'équitation, le tir à l'arc et le saut à la perche.

Ne vous inquiétez pas si vous êtes ridicule à en pleurer, vous pourrez vous entraîner à chacune de ces épreuves séparément. Invitez quelques amis (maximum 10), et faites une compétition avec eux, grâce au mode tournoi.

Quand ce sera à vous de concourir, appuyez sur la touche "replay" et vos amis pourront alors s'extasier devant vos performances.

Grâce à l'enregistrement et l'animation à partir de vrais athlètes, les graphismes en 256 couleurs vont faire vivre un véritable stade au coeur de votre salon.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™



Les monstres de fin de niveaux sont de très grande taille. Quand vous arrivez jusqu'à eux, le défilement avant s'arrête, le monstre vous tire dessus et attend en souriant que vous fassiez de même.

DEMON'S BACK

SORTIE PREVUE EN DECEMBRE • STANDARDS : AMIGA-ST-PC • PHOTOS : AMIGA



ULTIMATE FIGHT

SORTIE PREVUE FIN OCTOBRE • STANDARDS : AMIGA-ST-PC • PHOTOS : ST

STYW

■ Nous vous avons déjà parlé d'Ultimate Fight, en preview d'ailleurs. à l'époque, le soft ne nous montrait que ses graphismes et quelques routines d'animation. A présent, Ultimate Fight est quasiment terminé, le jeu tourne complètement, il ne manque plus qu'à intégrer les bruitages et à améliorer quelques aspects techniques.

Le premier soft de ce nouvel éditeur français ne fait pas preuve de très grande originalité ; ce n'était pas le but, il faut plutôt voir une entrée en matière, une manière d'installer ses prochaines réalisations. Ultimate Fight est donc un shoot'em up avec effet 3D ; les ennemis et les éléments du décor viennent du fond de l'écran et foncent vers vous. Fait assez rare sur micro, deux joueurs pourront participer simultanément, chacun son vaisseau à l'écran. Le scénario vous proposera de visiter de nombreuses planètes, toutes avec leurs propres décors, leurs propres ennemis et avec un monstre de fin de niveau original à la fin. Ces derniers sont particulièrement impressionnants. De très grande taille, ils vous poseront pas mal de difficulté pour daigner disparaître sous vos tirs. Heureusement, tout le long du jeu vous pourrez ramasser des options pour équiper votre vaisseau, cela ira du bouclier aux tirs multiples et puissants.

Divisé en 3 parties distinctes, Ultimate Fight vous proposera une première course de qualification contre 3 autres pilotes, afin de déterminer le héros qui partira sauver l'univers, puis des combats sur 6 planètes différentes, et enfin un duel à l'épée laser contre le Grand Chef des Grands Méchants de l'Espace.

Des sons digitalisés sont intégrés au programme, de nombreuses musiques accompagneront vos combats, eux-mêmes entrecoupés de nombreuses pages écrans superbes.

Nous avons vu la version ST, qui est déjà bien rapide, les programmeurs de Stywox nous ont assuré que la version PC sera identique, et que la version Amiga sera en 50 images par seconde.



Le sol défile à très grande vitesse, en 50 images par secondes, ce qui donne un effet de vitesse assez saisissant.

Pour l'instant, Demon's Back n'a que des écrans à nous proposer, mais regardez-les, ils sont superbes. Ce jeu d'arcade divisé en 6 niveaux va vous projeter sur la planète Ogwa, dans la peau d'un chevalier pas trouillard pour un rond qui va se faire une joie de cartonner tous les méchants qui se présentent. L'intérêt de Demon's Back réside donc dans la qualité des graphismes, mais aussi dans la taille des sprites, énormes, prenant parfois tout l'écran. Les niveaux offrent des actions différentes dans leurs lieux, mais aussi dans leur présentation, certains sont réalisés en vue 3D, vous voyez alors votre personnage de dos, une arme dans chaque main, d'autres proposeront des scrollings horizontaux ou multi-directionnels.
Avec de nombreux bonus, de l'action à chaque coin de chemin, Demon's Back fera sûrement la joie des fêlés du massacre.

OX

RABBIT RUN ALWAYS

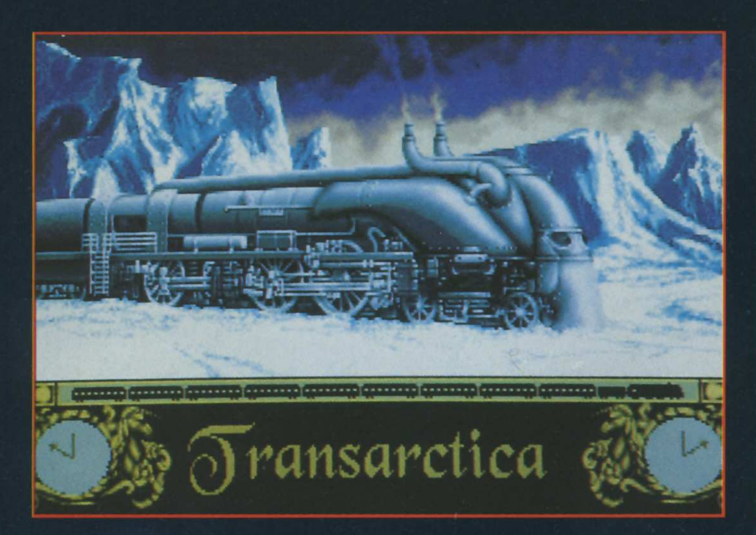
SORTIE PREVUE JANVIER-FEVRIER 93 • STANDARDS : AMIGA-ST-PC • PHOTOS : AMIGA

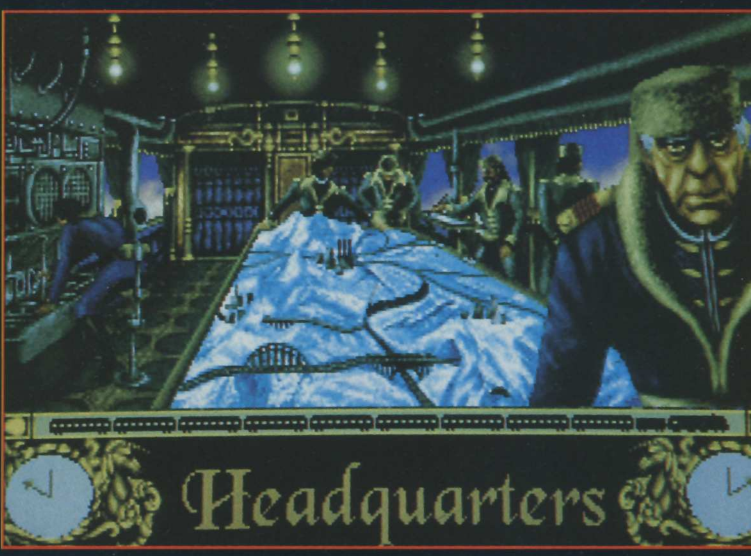
Hop, on ne chôme pas chez Stywox, le premier produit est en cours de finition, et déjà un deuxième, puis un troisième produit arrivent dans nos petites mains. Rabbit Run Always a le mérite de nous offrir un héros, ou des héros puisqu'il sera possible de jouer à deux, aux caractéristiques inhabituelles ; un lapin en peluche.
Les lapins qui vivent dans la grande prairie vivent un drame sans nom ; leurs réserves de carottes sont épuisées. Il ne leur reste qu'une seule solution, envoyer le plus rapide d'entre eux au pôle nord, en direction du puits de carottes inépuisable, véritable paradis des lapins.
Rabbit Run Always est entièrement pensé en termes de rapidité, le joueur devra donc éviter les obstacles et les ennemis et traverser les différents niveaux en temps limité, en 3 jours maximum, les cycles de nuit apparaissant pendant le jeu. Des stages bonus sous formes de terriers-labyrinthes entrecouperont chaque niveau.

SEB

Les graphismes peu avancés, mais déjà très mignons, de Rabbit Run Always laissent présager un très bon jeu un peu dans la lignée de Sonic, version micro donc.







TRANSARCTICA

■ Dans le numéro de Joystick de l'été passé (il n'y a pas si longtemps, souvenez-vous, la plage, le sable, la mer, les coups de soleil, les moustiques), nous vous avions présenté très rapidement Transarctica, à l'occasion d'un mini-dossier sur Silmarils. Eh bien, toute l'équipe continue à travailler à fracasser les claviers. Au passage, le titre du jeu qui était donc provisoire -Hell's Express- est devenu Transarctica, ce qui a le mérite d'entraîner gratuitement les dictions déficientes (répétez ces deux derniers mots 400 fois le plus vite possible). Moon-Boots aux pieds, allons faire un tour du côté du scénario. Hop !

Paradoxe ayant fait la joie des plus cyniques de notre planète, les scientifiques se sont complètement vautrés ! Au début du 21ème siècle l'ONU a donné l'autorisation de faire exploser des bombes nucléaires à diverses altitudes afin de lutter contre l'effet de serre. Ce dernier mettait l'avenir de l'humanité en péril avec ses réchauffements manière micro-ondes. Comble de malchance, le résultat de cette opération a effectivement fait disparaître tout effet de chaleur incontrôlé puisque la planète est entrée dans une période de glaciation plutôt givrante. Résultat, nos civilisations ont disparu, ne supportant pas de ne plus voir le soleil et ne résistant pas aux trop grands froids.



Transarctica vous balance plusieurs siècles après cette catastrophe. Les descendants de nos contemporains se sont organisés, et le monde est dirigé par l'Union Viking, une compagnie de trains qui contrôle tout grâce à son moyen de transport devenu le seul utilisable sur cette terre recouverte de glaces. Vous êtes alors dans la peau d'un doux rêveur qui, s'inspirant de vieux écrits qu'il a en sa possession, pense pouvoir redonner vie au soleil. Vous êtes aux commandes d'un train nommé Transarctica, et vous devrez lutter contre l'Union Viking qui n'a pas trop envie de perdre sa puissance et de voir réapparaître un astre bouillant qui ferait fondre sa fortune.

Le jeu en lui-même vous proposera de vous déplacer de point en point en faisant attention aux déplacements de vos ennemis, de vous rendre sur les lieux d'exploitation du charbon, la véritable monnaie qui dirige tout, et de passer dans diverses villes pour faire du commerce. Vous devrez diriger des offensives militaires, en accédant à la véritable partie wargame du jeu, et en utilisant des troupeaux de mammouths en complément de vos trains. Vous utiliserez aussi des canons et enverrez vos fantassins au casse-pipe gelé. Le côté aventure n'est pas absent de Transarctica, et votre quête visant à "rallumer le soleil" n'est pas sans difficulté.

Ce jeu propose, comme Silmarils en a l'habitude, un thème très original, qui fera couler des larmes d'émotion aux amateurs de la saga La Compagnie des Glaces.

SEB

TRANSARCTICA SORTIE PREVUE : FIN 1992	EDITEUR : SILMARILS STANDARDS : PC - AMIGA - ST - MAC PHOTOS : PC

TEARAWAY THOMAS

Thomas est effectivement un sacré voyou. Balancez-le n'importe où, et il se débrouillera toujours pour piquer tout ce qui peut avoir de la valeur. Tenez, là, il se retrouve dans des pays qu'il ne connait même pas, au milieu de monstres et de bestioles qui ne lui veulent que du mal ; eh bien il trace, il fonce dans tous les sens pour piquer des diamants. La chance ne posant pas ses mains caleuses sur ses épaules en permanence, il devra tout de même exécuter ses larcins en temps limité. En fait, les régions qu'il explore ont toutes des sorties qui sont condamnées quand il arrive. Thomas doit alors ramasser un certain nombre de diamants dans le temps qui lui est donné pour ouvrir l'accès au niveau suivant. Et hop, on recommence dans de nouveaux décors. Pour l'instant la preview n'offrait que deux niveaux, un sur fond de forêt, et l'autre sur la glace et la neige.



Fortement inspiré de Sonic, c'est la mode dirait-on, Tearaway Thomas est effectivement très rapide. Les scrollings multi-directionnels sont d'une fluidité assez exemplaire et notre petit personnage se manie sans problème, courant, roulant et bondissant dans tous les sens. Les graphismes, assez colorés, ne sont pas exceptionnels, mais au stade de la preview ce soft peut encore subir des retouches. Les ennemis de Thomas n'ont pas une once d'intelligence et ils se déplacent de manière pendulaire sans tenir compte de votre présence. Assez amusant pour l'instant, Tearaway Thomas offrira, espérons-le, de nouveaux défis au fur et à mesure des niveaux.

SEB



Attention de ne pas toucher les bestioles qui trainent dans les tableaux. Laissez passer cet oiseau avant de sauter vers la droite.



Notre ami Thomas est capable de faire pas mal de choses. En fait, pour atteindre les diamants qu'il adore il ferait n'importe quoi. Le voilà qui monte à la corde pour arriver sur une branche un peu trop haute pour ses sauts.



En haut de l'écran vous trouverez le score, en bas à gauche le nombre de diamants qu'il vous reste à récupérer et à droite le compte-à-rebours du temps.

TEARAWAY THOMAS	
SORTIE PREVUE : FIN OCTOBRE	EDITEUR : SOUNDWARE
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA





Eh oui, le temps passe et les héros, loin d'être fatigués, continuent leur progression sur le chemin tortueux de la vie. Au début du chemin, Dirk, héros de Dragon's Lair, avait dû sauver sa fiancée Daphné des griffes de Singe, le dragon maléfique, méchant et très désagréablement mauvais qui l'avait pe from Singe Castle, grande révolution : il fallait s'attaquer à un méchant dans le château de Singe et sortir du château de Singe. Pour cela, Dirk avait dû courir comme un dératé un peu dans tous les coins, seulement aidé par le joueur qui le dirigeait, tant bien que mal, au joystick. Les progrès étaient longs à venir.

Vint alors Dragon's Lair II Time Warp et là, on commença à sentir que les choses étaient bien différentes. Il s'agissait cette fois de sauver Daphné des griffes de Mordroc qui la séquestrait pour l'épouser. Pour cela, Dirk avait dû courir comme un dératé un peu dans tous les coins, seulement aidé par le joueur qui le dirigeait, tant bien que mal, au joystick mais tout de même, que de chemin parcouru depuis Dragon's Lair 1. Cette fois, on se prépare à vivre une autre grande révolution puisque Dragon's Lair III est annoncé sur PC, Amiga, Atari ST et même Macintosh couleur. Dans The Curse of Mordread, vous devez sauvez Daphné, enlevée par Mordread. Quelle révolution ! Mordread ne l'a pas enlevé pour l'épouser. D'ailleurs, Mordread est la soeur de

DRAGON'S LAIR 3

séquestrée pour l'épouser. Pour cela, Dirk avait dû courir comme un dératé un peu dans tous les coins, seulement aidé par le joueur qui le dirigeait, tant bien que mal, au joystick. Dans Esca-



Mordroc et forcément, une meuf ne peut pas en épouser une autre, même si elle l'enlève. Autre nouveauté, Mordread a enlevé aussi les enfants de Dirk. Il faut dire que Mordread à de quoi en avoir après Dirk puisque ce dernier a tué Mordroc dans l'épisode précédent. Si Dirk veut revoir sa femme et ses enfants, il devra courir comme un dératé un peu dans tous les coins, seulement aidé par le joueur qui le dirige, tant bien que mal, au joystick. Bref, avec la maestria, les animations époustouflantes, les sons digitalisés et les routines de test de joystick pourri sur PC qui le caractérisent, l'éditeur Ready Soft continue à torturer ce pauvre Dirk et ce n'est pas très sympa

DRAGON'S LAIR 3	EDITEUR : READYSOFT
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS



Pierre Berloquin, connu par ailleur pour ses nombreuses contributions aux jeux de société, réalise actuellement en collaboration avec Euro CD un jeu de réflexion pour CD ROM PC. Ce jeu, tournant sous Windows, exploitera au mieux les capacités Multimédia de la machine : aide parlée, multilangage, sons digitalisées, etc.

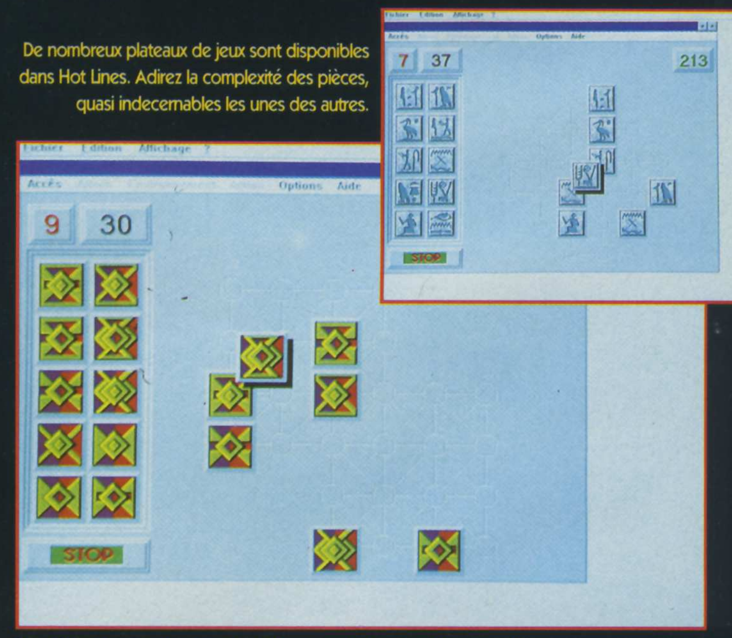
Appartenant à la même famille que Shangaï et autres Way of Stones, Hot Lines est un redoutable casse-tête, de ces jeux dont on comprend la règle en 2 secondes et auxquels on joue des mois. Le principe est simple : le logiciel affiche une figure comportant des lignes reliées entre elle (comme dans la Marelle) ; voilà pour le plateau de jeu (plusieurs "plateaux" peuvent être affichés, au

HOT LINES

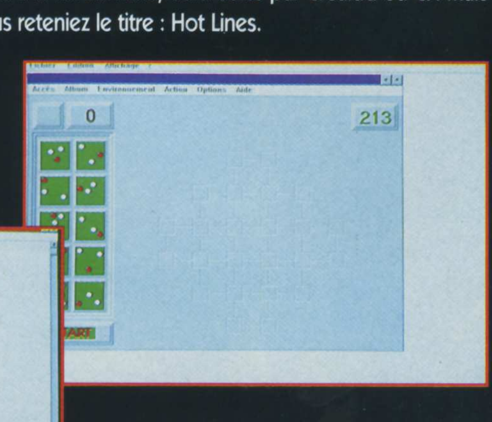
choix ou aléatoirement. Cela fait, le logiciel commence à poser de façon aléatoire, sur certaines intersections, des pièces. Là aussi, plusieurs types de pièces, correspondant à différents styles graphiques, peuvent être utilisés. Le but de la manoeuvre est simple : poser les pièces en question sans qu'une ligne en comporte deux identiques.

ça, c'est le mode de jeu statique, mais il existe un autre mode dans lequel les pièces apparaissent une par une et aléatoirement. A chaque fois, il faut l'attraper et la poser sans se tromper et naturellement, le temps est limité (par un artifice de programmation, les icônes des pièces restent visibles lorsqu'on les déplace). Ensuite, on peut encore compliquer les choses avec un mode invisible où le plateau de jeu n'est pas dessiné. Chaque pièce dispose de sons PCM qui lui sont propres et une musiquette accompagne le jeu si on le souhaite. Le jeu, qui sortira à la fin du mois, sera édité par Crealud ou CFI mais l'important est que vous reteniez le titre : Hot Lines.

De nombreux plateaux de jeux sont disponibles dans Hot Lines. Adirez la complexité des pièces, quasi indecernables les unes des autres.



Les pièces apparentes (mode statique) sont dans le style super-héros.



HOT LINES	
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 92	EDITEUR : CFI/CREALUD
	STANDARDS : PC - CD - ROM

Naturellement, le personnage dans la boule est animé.





Lors de cette promenade sur le pont d'un bateau, mêm le roulis est présent.

COCKTE

INCA

STANDARD : PC

■ Cocktel, qui maîtrise parfaitement les outils 2D, 3D et l'incrustation vidéo, s'apprête à frapper très fort avec Inca qui constituera probablement le must du jeu Multimédia sur PC CD ROM, en attendant la version CDI, très prometteuse elle aussi. Véritable carrefour des techniques et des inspirations, ce jeu est à l'informatique ce que la World Music est à la musique: mélange des inspirations, d'une part, avec une fusion de la mythologie des Incas et de la science fiction; mélange des techniques graphiques les plus avant-gardistes d'autre part, avec une profusion d'images absolument extraordinaires. Les personnages, réalisés d'après des digitalisations retravaillées sur palettes, sont incrustés dans un décor créé en 2D et 3D précalculé. Des animations temps réel, poussant la carte VGA dans ses derniers retranchements, confèrent au jeu un aspect totalement futuriste. Ainsi, une promenade sur le pont d'un bateau, aussi fluide que dans Uderworld mais avec la qualité de la synthèse 3D précalculée en plus, m'a laissé sans voix. Ne croyez pas cependant que Inca est seulement un jeu d'aventure dans lequel on passe sa vie à marcher: vous pourrez en effet combattre aux commandes de votre Tumi (vaisseau spatial Inca. Mais si) et profiter de scènes d'actions très convaincantes. Restons- en là pour le moment non sans évoquer la musique originale et peu ordinaire. Ce n'est pas une redite, originale signifiant que Cocktel a fait appel à de véritables musiciens et chanteurs et croyez moi, vu le nombre de musiques de stocks (achetées au kilo) qui envahissent les CD ROM PC, CDTV et autres CDI, ça vaut le coup d'être signalé. Résumons: c'est beau à voir et à entendre et en plus ça bouge. Comme le cinéma me direz-vous. Ben oui, mais interactif.

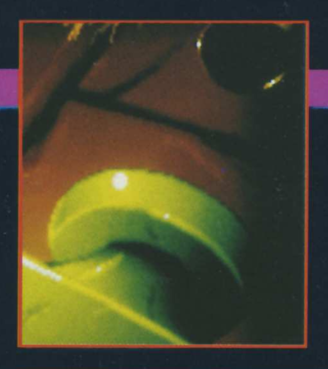
A noter que le jeu est également prévu sur CDI et PC HD.

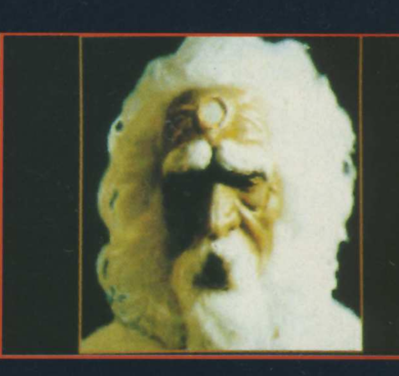
Au choix, exploration de temples ou combats spatiaux, le tout en 3D.



WEEN

SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 92
STANDARD : PC





■ Il y a fort longtemps de cela, dans le royaume des roches bleues, le magicien Okhram livra un combat sans merci contre Kraal. Hélas, celui que l'on croyait banni à jamais de la mémoire des hommes s'est réveillé. Le royaume est en péril car Okhram, désormait vieux et faible, ne peut plus agir; il lui reste tout juste assez de force (heureusement) pour partager son savoir. C'est donc à Ween, son petit-fils, qu'Okhram confie la mission de combattre Kraal. Le ton est donné, ce logiciel de Cocktel Vision, sous-titré "The Prophecy" (ce qui laisse augurer d'une suite), nous plonge dans un univers de magie que les amateurs de King Quest devraient adorer. Ce jeu d'aventures médiévales, entièrement géré à la souris, est un modéle d'ergonomie: bénéficiant d'un moteur un peu identique à celui de Fascination, Ween permet d'utiliser de nombreux objets et même de lancer des sorts. Dans le jeu, vous dirigez donc le héros éponyme et pouvez également profiter de l'aide d'un sympathique vampire amateur de fraises. Outre la qualité du graphisme dessiné "à la main", Ween comporte de nombreux écrans animés mettant en scène des personnages réels digitalisés. De plus, la musique de Charles Callet (Quête de l'oiseau du temps, Powermonger) rajoute à la qualité de l'ensemble. Ween, qui sortira le mois prochain sur PC HD, Amiga et Atari, sera également adapté en novembre sur PC CD ROM.
MOULINEX.



Lorsqu'il est possible de prendre ou d'utiliser un objet, celui-ci aparaît à l'écran, dans une fenêtre

L VISION





Dans le jeu, on rencontre de nombreux monstres.



GOBLIIN II

STANDARD : PC HD
PHOTOS : PC

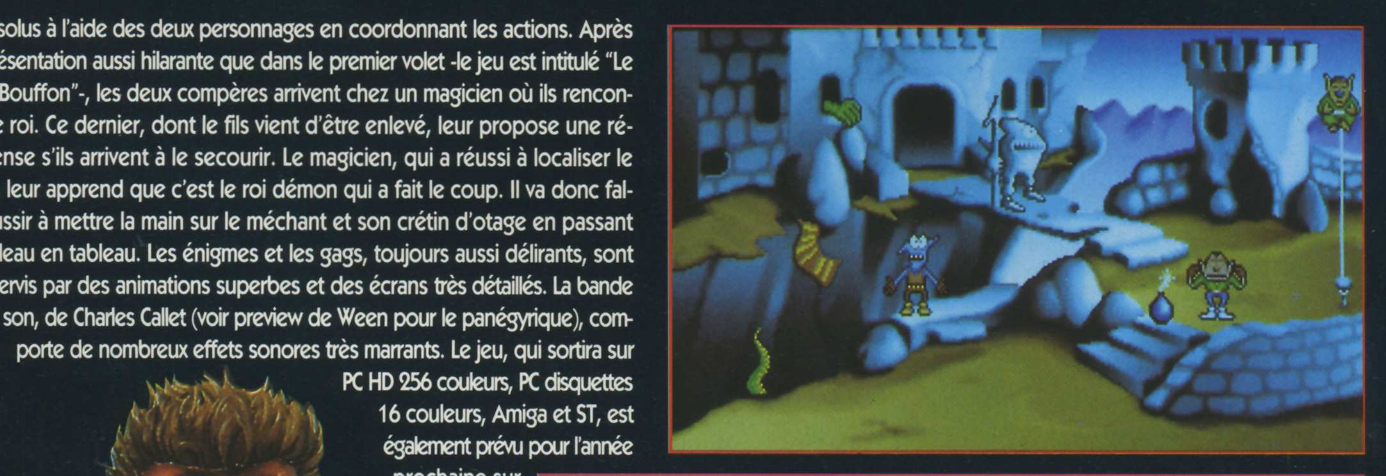
Après Gobliiins, voici venir Gobliin II. Pourquoi 2 "i" me direz-vous ? Parce que dans ce fabuleux jeu d'aventure/action, vous ne dirrigerez que 2 personnages au lieu de nos 3 compères, donc, 2 "i". Ne vous en faites pas, c'est largement assez pour s'amuser et ce qui est gagné en maniabilité l'est de ce fait en finesse aussi. On retrouve donc Winkle, c'est le gars en bleu, qui a, dans ce couple "désopiilant", le rôle des jambes: en cas de coup dur, c'est sur lui qu'il faudra compter pour jouer du muscle. Fingus, l'autre, est la tête de l'équipe. Naturellement, puisque l'union fait la force, les différents tableaux doivent





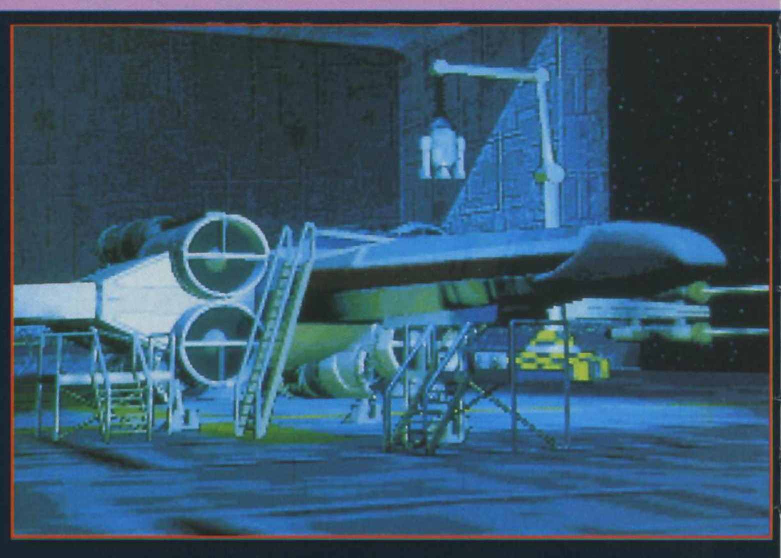
COCKTEL VISION

être résolus à l'aide des deux personnages en coordonnant les actions. Après une présentation aussi hilarante que dans le premier volet -le jeu est intitulé "Le Prince Bouffon"-, les deux compères arrivent chez un magicien où ils rencontrent le roi. Ce dernier, dont le fils vient d'être enlevé, leur propose une récompense s'ils arrivent à le secourir. Le magicien, qui a réussi à localiser le prince, leur apprend que c'est le roi démon qui a fait le coup. Il va donc falloir réussir à mettre la main sur le méchant et son crétin d'otage en passant de tableau en tableau. Les énigmes et les gags, toujours aussi délirants, sont servis par des animations superbes et des écrans très détaillés. La bande son, de Charles Callet (voir preview de Ween pour le panégyrique), comporte de nombreux effets sonores très marrants. Le jeu, qui sortira sur PC HD 256 couleurs, PC disquettes 16 couleurs, Amiga et ST, est également prévu pour l'année prochaine sur CDI et PC CD ROM.



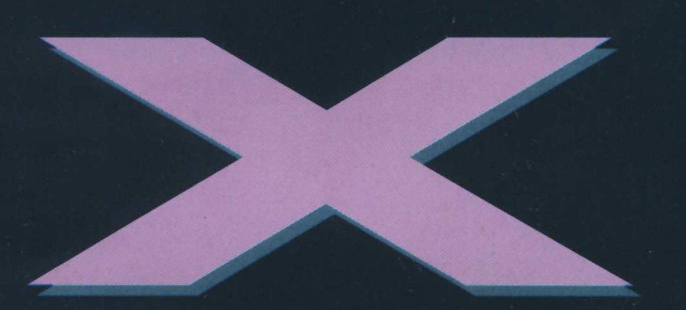






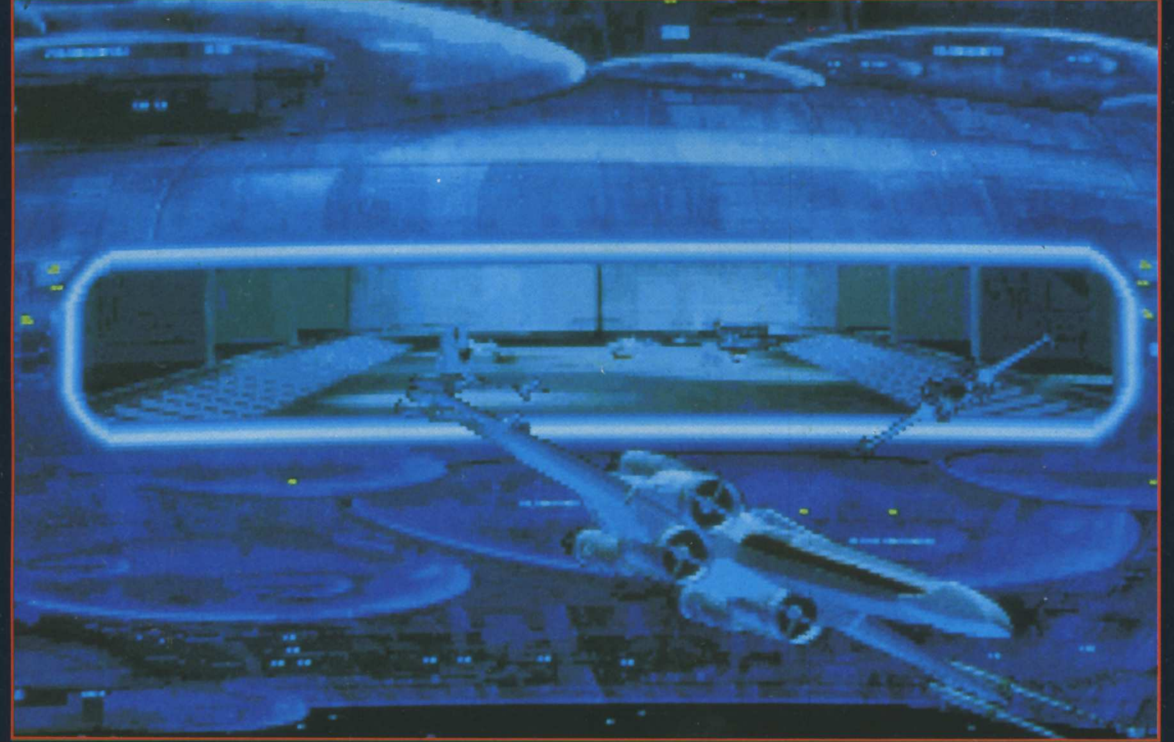
Les amateurs de simulation de combats spatiaux devraient, d'ici un mois ou deux, être comblés avec X WING qui s'annonce comme véritablement révolutionnaire. Son nom l'indique, X Wing est directement tiré de la Guerre des Etoiles de Georges Lucas et comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, c'est LucasArts, pour LucasFilm Games, qui s'est chargé de développer le logiciel. Du coup, le jeu comportera de nombreuses images tirées du film et mieux encore, des sons digitalisés (hurlement du moteur des



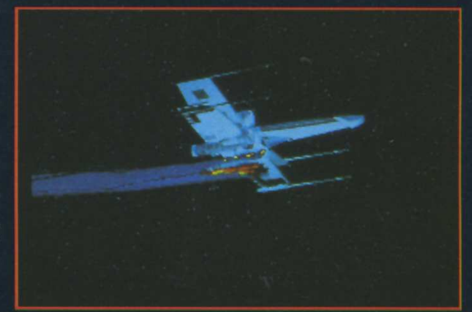


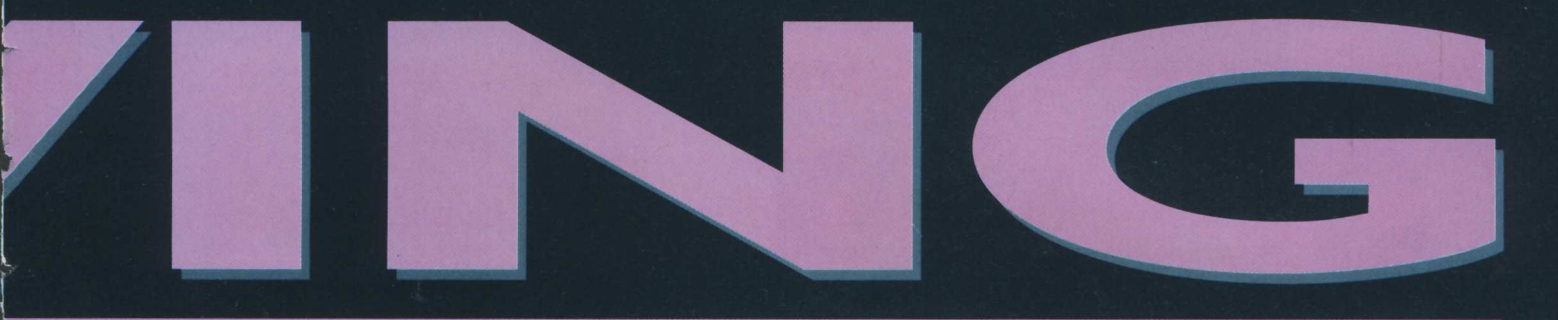


Tie-fighters, respiration de Dark Vador, discusssions entre les pilotes) renforceront l'ambiance. Pour l'occasion, le logiciel sera le premier d'une longue liste utilisant le système Imuse (Interactive Music and Sound Effects). Cet outil maison composant de la musique selon le choix des joueurs, permet de profiter d'une bande son ininterrompue pendant le jeu et, comme c'était déjà prévu pour Monkey II, de passer d'une musique à l'autre par fondu, et non brusquement. En plus de Imuse, X Wing intégrera d'autres outils maison destinés à gérer les scènes intermédiaires permettant, comme dans WC2, de suivre la progression de l'histoire. Pour l'anecdote, citons le nom de ce sous-programme qui n'amuse que les Français: Landru. Qui l'eût cru ? Programmé par Edward Kilham et Lawrence Holland (on lui doit le Battle of Britain de SWOTL), le jeu intégrera 3D polygonales (petits et grands polygones) et images bitmaps permettant d'assister à de superbes explosions et autres décharges électriques. Dans X Wing, le joueur va incarner un pilote de l'alliance venant d'arriver au port spatial de Mon Clamari. Une fois inscrit sur les listes, il devra s'entraîner sur simulateur puis passer



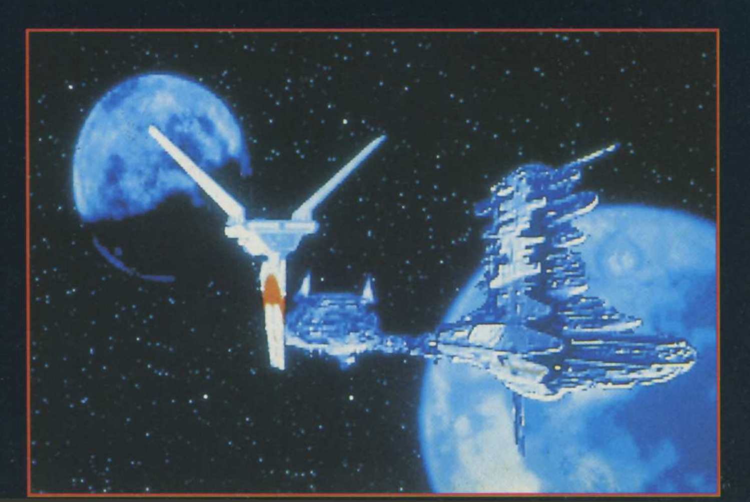
en zone de combat, le tout s'achevant -si tout se passe bien- aux avant-postes de l'alliance. Le simulateur permet de s'entraîner sur cible, de passer à travers des obstacles et de disputer des batailles historiques ayant opposé l'alliance aux forces de l'Empire. les phases d'entraînement permettent, comme durant les combats, de piloter les X Wings, Y Wings et les A Wings. L'entraînement, qui laisse au joueur la possibilité de choisir sa mission, dispose d'un mode caméra offrant ensuite l'opportunité de visualiser la mission sous tous les angles. Mieux encore, il est possible pendant la retransmission de reprendre la bataille en marche. Ensuite, il s'agit de partir en missions. Ces dernières, regroupées par périodes de 15 à 25 missions, permettront de rencontrer les Tie-Fighters, les convois, et même la redoutable Etoile de la mort. Dans le jeu, on pilotera seul ou plus souvent en escadrille. Le joueur ne sera jamais isolé mais membre d'une équipe afin de pouvoir bien suivre la progression des évènements, comme dans le film. Parfois, il devra même s'occuper de plusieurs vaisseaux à la fois et lorsque l'on sait que le chasseur X-Wing dispose à lui seul de 17 vues, il y a de quoi saliver d'avance. Vendu avec un livre de 96 pages comportant de nombreuses photographies, X Wing se verra adjoindre, dans les mois à venir, au moins 2 disques supplémentaires de périodes (Special Operations ?), et l'année prochaine, une suite devrait vous permettre de passer du côté obscur de la force, en pilotant cette fois-ci dans le camp de l'Empire.











X WING	EDITEUR : LUCASFILM GAMES
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

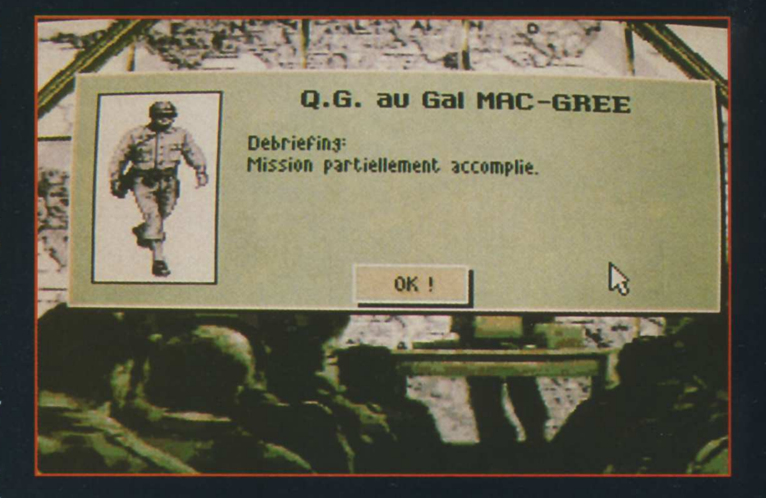




LORICIEL

DDAY LE JOUR J

SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1992
STANDARDS : AMIGA - ST - PC - CPC



DDay, c'est le wargame sous sa plus belle et sa plus grandiose forme. Reprenant avec une précision incroyable les événements relatifs aux 6 juin 1944, date du débarquement allié sur nos belles côtes de France, DDay exploite à fond la veine historique de cette période pour le moins troublée. Les batailles qui auront lieu se produiront au lieu et la l'heure que leur assigne l'Histoire et mettront en action les véritables protagonistes d'il y a près de cinquante ans. Un détail que les férus d'histoire devraient savoir apprécier. Mais j'en arrive au jeu en lui -même.

Ceux qui ont froncé les sourcils au seul nom de wargame devraient se sentir rassurés après ces quelques lignes d'explications. DDay, c'est en fait quatre jeux en un : une simulation de tank Sherman M4, le pilotage d'un bombardier B17, le contrôle de parachutistes et enfin le déploiement de fantassins lors de batailles très tactiques. Pour ce qui est de la simulation de tanks, on retrouve tous les attributs qui font le propre et le charme d'une simulation en 3D. Une fois aux commandes de votre, ou de vos chars, puisqu'il est possible de diriger lors d'une seule et même mission jusqu'à cinq tanks, vous pourrez sans peine vous jeter dans la mêlée. Les vues, de l'intérieur ou de l'extérieur du blindé, vous permettront d'apprécier les événements sous une foule d'angles différents. Donnez vos ordres, puis posez vous en spectateur en prenant une vue globale des lieux et vous vous croirez au cinéma! Passons maintenant au pilotage du B17. Il faut savoir que durant la nuit qui précéda le débarquement, des bombardiers alliés eurent pour mission de "dégager le terrain" en détruisant certains bunkers ou certains ponts qui





auraient permis à l'armée teutonne d'intervenir efficacement. Le manche de pilotage d'un B17 entre les mains, vous aurez l'occasion de participer activement à l'Histoire! Une fois encore, cette phase de jeu se déroulera en 3D. Les vues du jeu seront, là aussi, en nombre suffisant pour permettre d'apprécier les choses de divers points de vue. En tenant compte du fuel, de l'altitude et de la vitesse de votre forteresse volante, il faudra réussir à bombarder les points stratégiques pour que les choses se passent au mieux par la suite. Il faut en effet savoir qu'en jouant en campagne, le résultat de chaque mission influe indirectement sur tout le reste du déroulement du jeu! Un seul homme perdu, un seul objectif manqué et c'est peut-être le début de la fin!

Autre aspect du jeu : le parachutage des hommes. Lors de cette étape, en 2D cette fois, vous devrez guider des paras jusqu'à un endroit bien précis. Il faudra alors faire attention que les parachutes ne se touchent pas, qu'ils ne partent pas en torche et que les hommes ne prennent pas la mauvaise direction. En outre, un facteur vent viendra compliquer sensiblement les choses, apportant "l'imprévu" nécessaire à toute simulation. Le dernier "jeu dans le jeu" se présente comme un jeu tactique dans la lignée des Cry Havoc, Sièges et Croisades pour tous ceux qui pratiquent les jeux de plateau tactiques. Selon une vue à 45° (pseudo "de dessus"), vous dirigerez un ou deux hommes, ou même, un peloton entier. Selon le personnage dirigé, vous serez à même de réaliser certaines actions (tirs au mortier ou jets de grenades par exemple). En faisant scroller le terrain de combat (plusieurs écrans chaque fois), vous pourrez décider des meilleures



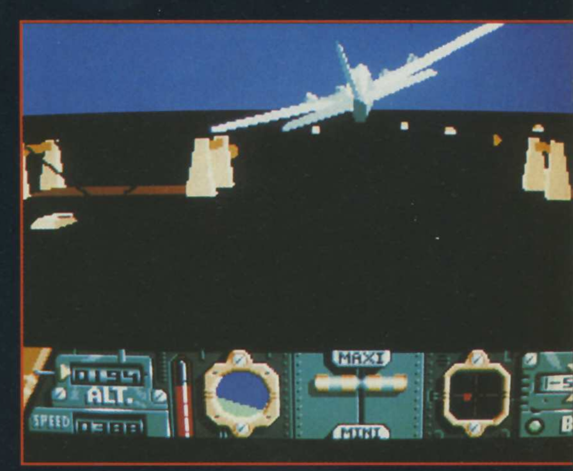


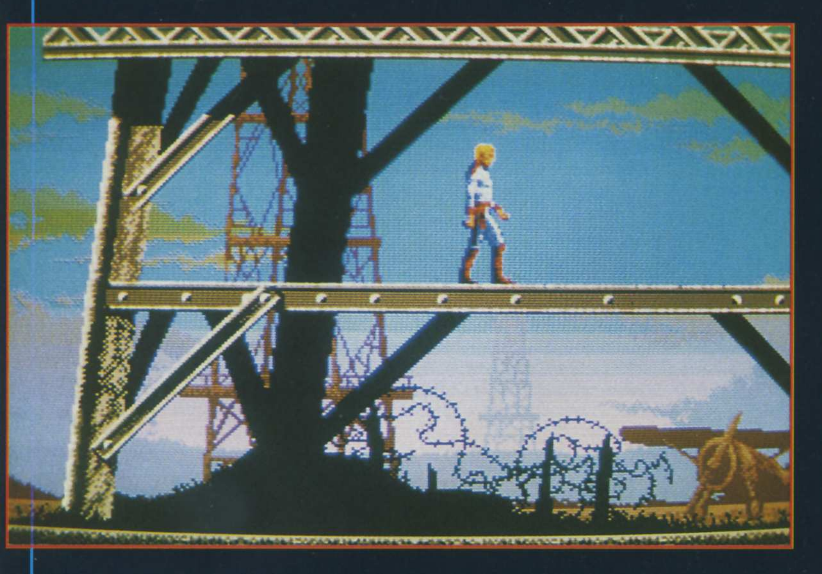
décisions tactiques à prendre. Qu'il s'agisse de délivrer un village, de faire sauter un bunker ou de garder un pont, il faudra chaque fois gérer votre capital humain. Sur ce point, le jeu offre une dimension nouvelle à l'univers du wargame. Il y en avait assez des soldats stupides et inhumains; avec DDay, le facteur humain sera pris en compte. C'est-à-dire que vos ordres pourront ne pas être exécutés à la lettre pour une raison tout à fait inconnue. Etre général, c'est aussi savoir faire avec ce facteur humain, générateur de tant de surprises.

Si la campagne vous effraie, vous pourrez tout d'abord tenter l'une des 28 missions d'entraînement. Rien qu'avec elles, vous aurez de quoi passer de longs moments. Une dernière info, le jeu sera vendu avec une vidéo cassette de 45 minutes consacrée au jour J, documents historiques à l'appui.









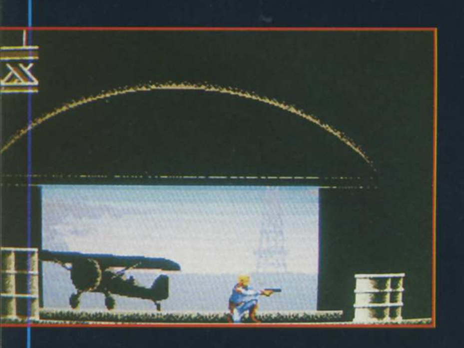


LORICIEL

DOC MALONE

SORTIE PREVUE : AVRIL 1993
STANDARDS : AMIGA - PC

Doc Malone est un agent vivant dans le futur, notre futur. Doc Malone est à son époque ce que James Bond est à la nôtre, un agent d'élite. L'ennemi numéro 1 de Doc Malone et de l'organisme qui le patronne, ce n'est pas le SMERSH mais Alexandre. Afin de déstabiliser le gouvernement en place dans ces années futures, Alexandre s'est déplacé dans le temps (puisqu'à cette époque le voyage temporel est aussi courant que le voyage en bus, ou presque!) pour y recruter une petite armée docile et soumise. Pas une seconde à perdre pour Malone qui s'engage dans une course poursuite incroyable. Neuf niveaux différents d'un aérodrome proche de Paris en 1914, aux toits et aux sous-sols de la capitale, jusqu'au futur luimême en passant par les années 1940! Animé remarquablement, en 50 images secondes (ou en 25 images secondes, des changements pouvant encore intervenir), avec un scrolling différentiel sur trois plans, Doc Malone est simplement superbe. Pas étonnant, l'un des programmeurs des Jim Power y travaille! Malone ne fera pas qu'utiliser ses jambes pour se déplacer; dès le second niveau (sur les neuf que compte le jeu) il se déplacera de dirigeable en dirigeable, en jetpack! Toujours armé de son pistolet à balles paralysantes (pas question de faire de bavure dans le passé, cela pourrait compromettre le futur!), Malone explorera les coins et recoins de tous ces niveaux, truffés de bonus divers et de passages secrets. Magnifique au niveau des couleurs, de l'animation et des graphismes, ce jeu d'action qui proposera un aspect de jeu d'enquête en même temps, est l'un des grands titres de Loriciel pour l'année prochaine. A ne pas manquer!





INTERNATIONAL TABLE TENNIS

SORTIE PREVUE : DECEMBRE 1992
STANDARDS : AMIGA - ST - PC VGA

Après la performance de Jean-Philippe Gatien (allez J.-P. G!) aux Jeux Olympiques de Barcelone, l'envie vous est peut-être venue de vous mettre sérieusement au tennis de table, ou ping-pong pour les amateurs de marques. Voici l'occasion rêvée avec International Table Tennis (titre provisoire) puisque vous découvrirez le tennis de table sur ordinateur, comme autour d'une vraie table. Un ordinateur, c'est sans doute plus cher mais ça prend moins de place, ce qui peut être plus pratique, surtout si l'on vit en appartement. A deux joueurs contre l'ordinateur, ou entre deux Amiga reliés, le jeu prend en compte la manière de frapper la balle, mais aussi la force du coup, ce qui est essentiel au tennis de table. Votre adresse comptera pour beaucoup dans votre réussite, mais il faudra aussi tenir compte des caractéristiques qui vous seront attribuées. Coup droit, revers, lift, coupé, smash, défense, précision, force... les paramètres définissant les capacités de votre joueur seront suffisamment nombreux pour permettre un réalisme optimum. Le jeu proposera aussi une fonction magnétoscope, histoire de revoir vos plus belles balles ou de comprendre le pourquoi de vos échecs. Accompagné de bruitage de qualité et d'une animation calquée sur les véritables mouvements (les mains des joueurs ont été filmées sur de véritables joueurs puis digitalisées), ITT s'annonce comme une simulation sportive d'un genre nouveau qui devrait venir égayer vos fêtes de fin d'année.





CARTOONS

SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1992
STANDARDS : AMIGA - ST - PC

Le petit Toons -seul héros de jeux vidéos au physique de yodler tyrolien- en commun accord avec son cousin Super Angel (rien à voir avec Harry pour les fans d'Alan Parker) a décidé de bouter hors du pays le grand méchant des lieux. Avant d'arriver à cette ultime étape, les deux héros doivent retrouver six anneaux, gardés par six gardiens qu'il leur faudra bien entendu affronter. Bien qu'il y ait deux héros, il n'y a pourtant qu'un seul joueur! La majeure partie du temps, vous dirigerez Super Angel, volant grâce à sa cape d'un bout à l'autre du niveau, alors que Toons se contentera d'avancer, ou de reculer s'il rencontre un quelconque obstacle. Tout comme dans Builderland, mais en beaucoup plus jouable, vous devrez aider la progression de Toons dans les niveaux. Pas moins de sept mondes, chacun composé de trois niveaux et une foule de salles secrètes à trouver. Sacré challenge pour passer les niveaux! Pour cela, vous pourrez trouver des parchemins vous permettant de tirer, abattant ainsi les monstres hantant les lieux; vous devrez aussi trouver des blocs de pierre pour faciliter la progression de Toons et lui éviter de tomber dans des gouffres. Contrairement à Builderland qui ne vous autorisait à chercher les éléments nécessaires pour déjouer les pièges que sur le seul écran où le personnage évoluait, vous pourrez maintenant quitter Toons et vous balader à la fin du niveau pour y chercher un élément que vous jugerez utile. En même temps, vous pourrez toujours jeter un oeil discret à Toons, toujours présent dans une fenêtre en haut à gauche de l'écran. Très jouable et immensément plus riche et varié que Builderland, ce jeu a su garder le bon, l'améliorer, et jeter le mauvais.



BIZZY BROS IN GOLD FEVER

SORTIE PREVUE : COURANT 1993 • STANDARDS : AMIGA - ST - PC - CPC



Tom, James, Willy, Ronald et Scotty sont cinq frères ayant l'étrange point commun d'adorer l'or. Personne n'est parfait, ce doit être dans les gènes. Contrairement à d'autres Bros bien connus (dont le nom commence aussi par un B, comme Bonanza), les Bizzy Bros récupèrent l'or non pas en le volant, mais en le gagnant à la sueur de leur front. Pour ce faire, ils explorent des mines entières à la recherche du précieux métal jaune. Elément suivant de cette affaire (en or diront certains), les dits frères ont chacun une spécialité. Il y a le creuseur, le dynamiteur, le poseur de rails, l'ingénieur et l'étayeur (celui qui s'occupe de l'étaiement, ou de l'étayage, au choix). Le but de la manoeuvre est maintenant fort simple. En tenant compte des caractéristiques de chacun des cinq frères, vous devrez pénétrer à l'intérieur de la mine, trouver l'or, créer des galeries, les étayer, c'est-à-dire poser des poutres pour les soutenir, disposer des rails pour y faire rouler le chariot qui servira à transporter vos découvertes minérales, tout cela en un temps limité. Les mines, tenant sur plusieurs écrans, vous réserveront bien des surprises. Des monstres, comme des rats géants (à ne pas confondre avec M. Jospin), des flammes, des mares d'eau, des ascenseurs... j'en passe et des meilleures. En jouant alternativement avec vos cinq personnages, vous devrez vider la mine de son précieux contenu. Inutile de vous dire que pour franchir certains endroits, il faudra davantage jouer de finesse que d'adresse. Bizzy Bros est un jeu d'action/réflexion. A vous de trouver quel frère utiliser et à quel moment! A vous aussi de dénicher le meilleur passage! Si l'un des frères meurt, les autres pourront utiliser ses outils caractéristiques en laissant les leurs à la place des nouveaux. Dur de progresser en faisant sans cesse l'aller-retour entre les anciens et nouveaux outils! Les décors des mines varieront au fil des niveaux qui, quant à eux, iront en se compliquant de plus en plus. Un soft -pour tous eux qui aiment nourrir leurs neurones avides de défis- qui devrait pointer le bout de son nez en fin d'année.

LORICIEL

THIERRY MAGNALDI RALLY CROSS

Le 27 septembre dernier s'achevait le Paris-Moscou-Pékin. Epreuve d'une difficulté incroyable, réunissant les meilleurs pilotes aussi bien sur motos que sur voitures ou camions, cette course délirante de 16000 kms, vit l'un des grands noms du monde moto-cross s'illustrer une fois encore, Thierry Magnaldi, tout récent vainqueur du Rallye de l'Atlas. Vous devinez maintenant sans peine le sujet de cette nouvelle production de chez Loriciel. Vous voici derrière le guidon d'une moto-cross! Dans cette course en 3D, votre moto filera au gré d'une scrolling qui accompagnera le tracé de la piste. Une douzaine de circuits différents seront au programme. Chaque fois, de nouveaux pièges vous attendront; tremplin, virage en épingle, neige ou bien encore bourbier... tous les aléas du moto-cross devraient se retrouver sur ces courses cross. L'un des points forts de ce jeu sera sans doute la possibilité d'y jouer à deux simultanément, l'écran étant alors coupé en deux sections horizontales. De quoi mettre de l'ambiance dans des courses qui devraient déjà en receler suffisamment. Une fois en piste, pour parer toute défaillance technique, il vous sera possible de vous arrêter au stand. Là, prenez le temps de faire les réparations nécessaires et repartez illico pour remporter le cross. Une course de moto-cross à la réalisation 3D pour le moins originale et au réalisme certain (en particulier en ce qui concerne les mouvements propres aux motos).









Dans ce shoot-em-up très sophistiqué, vous disposez de véritables fiches de personnages comme dans un jeu de rôle.

Simon Knight et Eric Matthews sont en train de finaliser la dernière réalisation du célèbre trio des Bitmaps Brothers : THE CHAOS ENGINE. Il s'agit d'un shoot-em-up très sophistiqué qui comporte quelques aspects de jeux de rôles. L'intrigue, sinueuse à souhait, se situe au XIXe siècle, en 1884, où d'étranges événements apocalyptiques menacent la vie des habitants des villes britanniques et européennes. Ces événements ne sont pas sans lien avec la terrible Machine du Chaos que vous affronterez après avoir bravé quatre mondes comportant chacun quatre niveaux gigantesques : Forêt, Industrie, Château, Hall souterrain de la Machine. L'aspect Jeu de Rôle se situe au niveau des attributs des personnages que vous choisissez au début du jeu pour accomplir votre difficile mission. De même, au départ, vous choisissez le mode de jeu, une ou deux personnes. Si vous êtes seul, le jeu générera un "joueur" qui vous accompagnera dans votre quête. Il agira comme votre gardien et luttera à vos côtés. Par contre, si vous jouez à deux, vous vous opposerez pour obtenir les

THE CHAOS E

récompenses que constituent argent, énergie et autres biens. Votre personnage est défini par des caractéristiques de Vitalité, Vitesse et Intelligence, qui pourront s'améliorer pendant le jeu. Le niveau de ces attributs figure constamment à l'écran. Si vous choisissez un personnage avec une grande Intelligence, il se battra contre les nombreux monstres avec finesse et ruse, mais possédera malheureusement une Vitesse peu glorieuse qui grèvera ainsi son grand QI -personne n'est parfait, même dans un jeu...- l'intelligence artificielle du jeu est étonnante et contribue à faire de CHAOS ENGINE un jeu plus compliqué qu'un simple shoot-em-up. Quand vous marchez à travers des paysages très détaillés pleins de monstres, votre objectif principal est, bien sûr, d'atteindre la fin du niveau grâce à une large gamme d'objets à ramasser. Pour y parvenir, vous devez trouver et activer en leur tirant dessus un certain nombre d'icônes spéciales, les "Nodes". Si affronter de gigantesques créatures avec votre pistolet tout en esquivant leurs propres projectiles ne requiert qu'un peu de réflexes pendant les trois premiers niveaux du premier monde, vous devrez, par la suite, les esquiver et les attaquer avec plus de ruse et de vitesse. Chaque personnage possède dès le départ dans son inventaire, quelques objets et si vous choisissez un personnage avec une carte, vous verrez une portion des environs pour situer non seulement les ennemis mais également les Nodes. De nombreux puzzles donnent au jeu une dimension supplémentaire. Quand vous marchez à travers la forêt et que vous vous retrouvez bloqué, vous réalisez alors que vous avez sûrement oublié d'accomplir certaines tâches. Même si tirer sur des objets inanimés semble idiot, c'est peut-être la clé de votre progression surtout quand, en inspectant un rocher, vous y voyez une marque. D'autres facettes "intelligentes" ponctuent le jeu. Par exemple, quand vous tuez des Méchants et revenez sur vos pas, ils


Un très bel écran qui montre que les Bitmaps Brothers méritent bien leur nom



Chaos Engine se joue à deux joueurs mais ne vous inquiétez pas, même si vous êtes seul, l'ordinateur génère un compagnon qui vous aide dans votre mission



De nombreux picks-ups vous aideront, soit en améliorant votre armement, soit en résolvant certaines énigmes

ENGINE



L'écran comporte des icônes pour effectuer diverses actions car ce shoot-em-up implique de nombreuses énigmes

ne réapparaissent pas ; bien que la génération des sprites soit définie et reste la même chaque fois, si vous changez le cours des événements, elle en sera affectée. Il y a des clés à prendre, des joyaux à empocher ainsi que des endroits où vous pouvez recommencer si vous mourez. Il existe deux types de clés qui ont chacune des pouvoirs différents. Par exemple, les Clés en Or modifient les événements visibles, immédiatement ou plus tard dans le niveau. Certaines clés vous ouvrent également la porte des zones spéciales de bonus. A la fin de chaque niveau, un compte-rendu détaillé avec les pourcentages de chacune de vos actions vous dira combien de joyaux vous avez ramassés, combien de monstres vous avez tués, combien de tirs vous avez effectués, etc. Vous verrez le pourcentage de terrain que vous avez couvert et plus ce pourcentage sera important, plus vous obtiendrez de grandes récompenses. Toutes les pièces d'or et les joyaux que vous avez ramassés sont stockés, et si vous vous êtes bien battu, vous recevrez, en plus, de l'argent que vous dépenserez dans une Echoppe pour améliorer vos attributs. Cela implique que pendant un combat, si vous tentez de vous enfuir, votre récompense finale sera moindre : ce n'est pas un jeu pour couards et lâches ! Les Nodes sont les objets les plus importants du jeu et seront de plus en plus difficiles à trouver. Certains sont cachés et n'apparaîtront que quand vous aurez accompli une certaine séquence d'actions. Si au premier niveau le terrain est plat, vous ne tarderez pas à découvrir que le jeu comporte beaucoup de scènes interactives en 3D. Monter et descendre des échelles, lancer des bombes dans des trous sont quelques-unes des surprises que vous réservent les Bitmaps'. L'interaction entre les deux joueurs est indispensable pour réussir. Quand vous avez l'ordinateur comme partenaire, si vous sortez de l'écran en le laissant derrière, il ne lui suffira que de quelques secondes pour transformer le paysage et vous rejoindre. Avec deux joueurs, l'écran est partagé. Chaque niveau possède un ensemble de graphismes et de monstres qui réagissent différemment. Heureusement, il y a plus d'une solution pour résoudre un problème et vous disposez de huit mouvements/tirs. THE CHAOS ENGINE possède des graphismes de style gothique victorien. La vitesse des personnages et de toutes les animations est impressionnante.

DEREK DELA FUENTE

THE CHAOS ENGINE
SORTIE PREVUE : OCTOBRE/NOVEMBRE

EDITEUR : RENEGADE
STANDARDS : AMIGA - ST
PHOTOS : AMIGA



Vous voyagerez sur des niveaux aux paysages variés : forêt, industrie, château

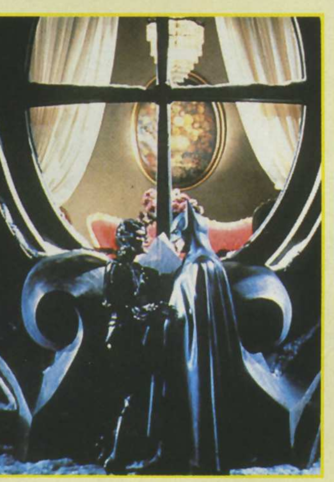


Le QG de votre activité noctambule : la Batcave

Si tout ce que vous aimez dans un jeu, est la présentation, l'animation et les graphismes, alors vous allez être servi ! Si vous avez vu le film, vous comprendrez le début du jeu. On vous informe de la présence du Pingouin dans Gotham City et votre mission sera de le traquer pour le vaincre. Le scénario suit celui du film. Vous commencez votre aventure dans la Batcave. Si vous allumez votre terminal, vous verrez une séquence digitalisée des informations locales. Chaque écran est presque parfait, et quand vous déplacez l'icône jaune de Batman sur une sortie, il deviendra rouge. Cela vous permet de voir les objets que vous pouvez prendre et les routes sur lesquelles vous vous dirigez. Après, allez faire un tour dans la Batmobile. A l'intérieur de cette voiture très spéciale, vous pouvez regarder une carte de Gotham City où sont indiqués les bâtiments dignes d'intérêt. Le Bureau du Marie ou le City Hall. Pour aller vers ces lieux, vous n'aurez qu'à cliquer sur le bâtiment en question. Oui, vous pourrez voir les cahots de la voiture sur la route. Sortez ensuite de votre Batmobile et grimpez sur le toit de l'immeuble. Vous utiliserez votre

BATMAN RE

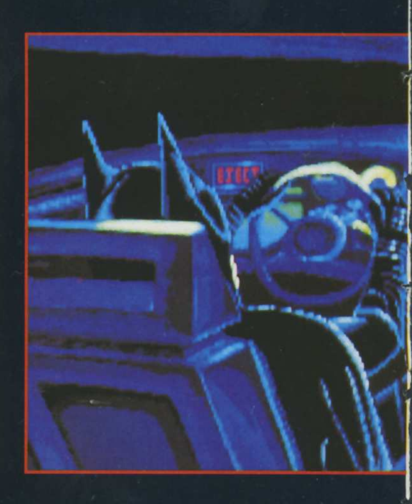
BATMAN LE DEFI, LE FILM



Tim Burton,l'ancien animateur de chez l'Oncle Disney (attention ce n'est pas une marque déposée ça?) qui a également réalisé,ne l'oublions pas,le fabuleux, délirant,dingue Beetlejuice avec déjà dans le rôle-titre,Michael Keaton,rempile avec ce deuxième chapitre. Exit Vicky Valle,la journaliste potiche incarnée par Kim Basinger (cela lui va d'ailleurs très bien); adios le Joker bouffon crispant,magistralement interprété par Jack Nicholson (euh... en fait,s'il avait exigé moins de dollars,on aurait peut-être eu la chance de le revoir,mais bon...) reste le seul, l'unique,l'indétrônable... Batman/Michael Keaton (ben oui, c'était la moindre des choses,vous imaginez un film titrant Batman sans Batman ?) Pour son retour,Batman doit affronter trois adversaires de taille. D'abord,Max Schreck,interprété par le toujours très inquiétant Christopher Walken (COMMENT ? vous n'avez pas vu Daed Zone,la meilleure adaptation du roi Stephen?) richissime promoteur immobilier qui compte raser les quartiers pauvres de Gotham City pour construire des bâtiments-vampires pompeurs d'énergie. Le Pingouin ensuite,incarné par un Danny De Vito plutôt en forme,bébé difforme -abandonné par ses parents et recueilli dans les égoûts par de drôles d'oiseaux- qui se prépare depuis 33 ans à remonter à la surface à l'aide d'un cirque qui sème la terreur dans la ville. Enfin,le clou du film,Selena Kyle,la secrétaire pot de fleur-godiche de Max Schreck qui la trouve trop curieuse à son goût et la pousse du 40e étage. Au sol,mordue par une armée de chats,Selena ne tarde pas à devenir Catwoman,une féline bardée de cuir rêvant de détrôner Batman pour jouer les justicières solitaires et noctambules. Vous pouvez à ce titre admirer le formidable travail de la méconnaissable Michelle Pfeiffer qui a fini par décrocher le rôle à l'issue d'une âpre bataille entre les plus grandes actrices hollywoodiennes,digne du casting pour trouver LA Scarlett O'Hara d'Autant En Emporte Le Vent (ouf !) Sean Young, candidate au rôle – de Catwoman, pas de Scarlett- s'est d'ailleurs couverte de ridicule en clamant dans une émission télé vue par des millions de téléspectateurs, habillée en costume de Catwoman,qu'elle était faite pour le rôle! (A ce point,cela devient pathétique !) Bref,Batman Le Défi,même s'il n'est pas le film du siècle,mérite le détour rien que pour ce trio de Méchants. Si vous ne l'avez pas encore vu, allez-y,vous passerez des moments très divertissants.



Un petit saut dans votre Batmobile pour visiter le moindre recoin de Gotham City



grappin pour évoluer d'immeuble en immeuble. Le jeu comporte d'autres scènes impressionnantes comme celle où vous admirez la vue du haut d'un immeuble, et en cliquant sur l'icône de la rue, vous y descendrez en planant ! La démo que nous avons vu, ne comporte pas encore d'intrigue principale mais vous pourrez vous cacher, inspecter des objets et généralement agir comme Batman. Vous pouvez ainsi utiliser tous les personnages et l'équipement spécial dont dispose Batman. Pendant les séquences de combat, vous déciderez si vous allez mettre votre adversaire hors d'état de nuire ou, plus subtilement essayer de l'interroger pour obtenir de précieux indices. Enfin, la chronologie est respectée, déterminant la situation de chaque personnage et la disponibilité des indices (vous ne trouverez personne au City Hall à minuit !). L'environnement, complété par des vrais chauve-souris qui volent, renforce l'atmosphère sinistre. Le film était noir et mystérieux et le jeu respecte cet état d'esprit. Le scénario impliquera, bien entendu, la Catwoman.

DEREK DELA FUENTE



Le terminal de votre Batcave vous donnera beaucoup d'informations, notamment les derniers crimes commis dans Gotham City

TURNS

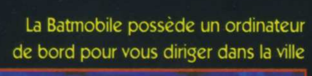




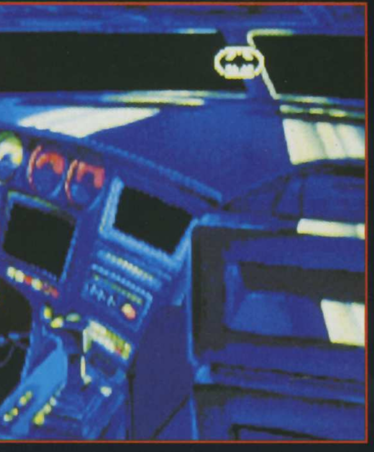
L'écran carte présente les lieux importants, dont le repère du Pingouin



Du toit d'un immeuble, vous pouvez soit passer sur l'autre immeuble sur le fil, soit descendre en planant sur la rue



La Batmobile possède un ordinateur de bord pour vous diriger dans la ville





Le repère du Pingouin vu de l'extérieur







BATMAN RETURNS

EDITEUR : KONAMI
STANDARDS : PC - AMIGA
PHOTOS : PC





Vous affrontez des adversaires légendaires.

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

■ Le spécialiste des simulations récidive et nous propose cette fois une simulation se déroulant pendant la première guerre mondiale. Ce soft mélange habilement stratégie et tactique face à douze adversaires légendaires, où vous vivrez les plus terribles batailles aériennes de la "Der des Ders". Sa durée de vie est très longue puique vous disposez de près de 45 missions très variées dont des combats aériens et des bombardements. Vous sélectionnez d'abord, parmi un éventail de pilotes aux caractéristiques et aptitudes distinctes, la liste de ceux qui participeront effectivement aux missions. Un storyboard vous expliquant la situation avec de nombreux menus d'informations, entrecoupés de scènes animées, vous sera ensuite montré, puis en route pour la Belgique en 1914. Vous pouvez enfin commencer la campagne, lire le scénario des missions ou étudier les règles. Cette simulation est unique car l'élément stratégique est primordial. Vous visualisez la plupart des terrains à partir d'un avion justement et devez exécuter les manoeuvres tactiques de manière experte. Bien que ce soft ait l'air "lourd" et demande un grand sens stratégique et une rapide assimilation des nombreux facteurs influents, vous serez aidés par un grand nombre d'écrans d'informations. Un repérage des lieux via les cartes des villes donne plus de détails. Une fois votre stratégie établie, elle sera entièrement gérée par l'ordinateur, mais vous serez néanmoins constamment tenu au courant du déroulement des événements grâce à des textes déroulants à l'écran. De nombreuses séquences d'action vous permettront de laisser reposer vos cellules grises : vous contrôlez l'artillerie d'un avion contre un ennemi ou le bombardement de cibles au sol. Dans ces modes action, vous ne contrôlez que quelques facteurs comme la vitesse et la précision. Il y a beaucoup de variété dans ce jeu enrichi par des animations digitalisées et des effets sonores et musicaux assez étourdissants. Nous vous en parlerons plus longuement très bientôt.

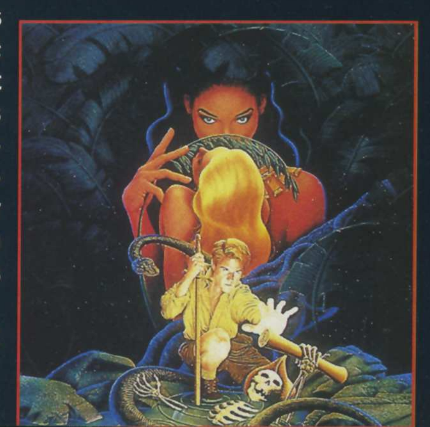
DEREK DELA FUENTE

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	
	EDITEUR :
	MICROPROSE
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

AMAZON GUARDIANS OF EDEN

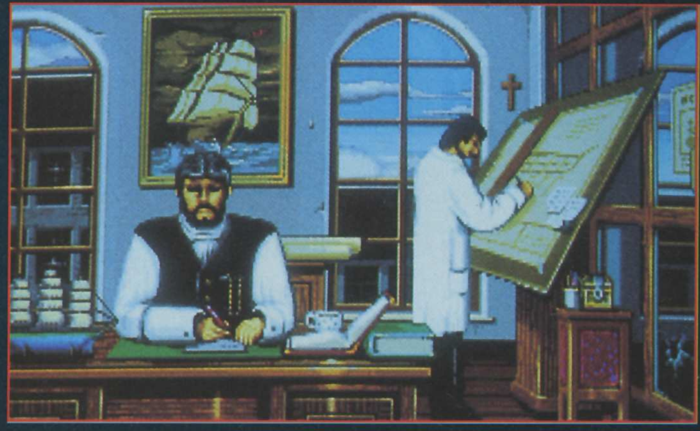
■ Retournez dans le temps, en 1957, sur une expédition au coeur de l'Amazonie dans cette superproduction cinématique aux caractéristiques impressionnantes : de multiples personnages digitalisés, des effets sonores et vocaux très spéciaux, des angles de caméras dignes du 70mm, des flashbacks, des scènes d'action au montage nerveux, des zooms, etc. Non, vous n'êtes pas en train de lire un magazine de ciné, mais bel et bien Joystick ! Amazon, avec ces techniques justement très "ciné", risque de faire un malheur car il est très proche du véritable film interactif au bon sens du terme, non pas comme ces dessins animés dits "interactifs" et où, en fait, l'histoire se déroule sans que vous fassiez un geste... Divisé en 14 chapitres dont chacun finit comme les films des années fastes d'Hollywood, Amazon ne sera disponible que sur SVGA/VGA, occupera une petite place de 8 Mo sur votre disque dur et exploitera au mieux les différentes cartes sons du marché.

DEREK DELA FUENTE



AMAZON GUARDIANS OF EDEN SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	
	EDITEUR :
	US GOLD
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

Ce jeu a été un tel hit en Allemagne depuis sa sortie en août dernier que la compagnie britannique FLAIR compte le distribuer et le traduire aussi bien en Anglais qu'en Français. Qu'est-ce que l'année 1869 a-t-elle de vraiment spécial ? L'invention du ketchup par un certain M. Heinz ? Oui, mais aussi des événements comme l'ouverture du Canal de Suez constituant une véritable révolution en matière de navigation maritime. L'éditeur autrichien MAX DESIGN a conçu cette nouvelle simulation autour des événements de cette année. En fait, le jeu commence en 1854 et finit en 1880 : c'est la période pendant laquelle les voiliers furent remplacés par des navires à vapeur.



Le département Recherche & Développement vous permet de créer de nouveaux modèles de bateaux

1869 est plus qu'une simulation financière/économique. Les événements historiques ont été étudiés en profondeur et intégrés dans le jeu. Les guerres de l'opium en Asie ou de l'Indépendance en Amérique influencent non seulement les prix et la disponibilité des biens mais causent également la fermeture des ports et la confiscation des navires. Vous pouvez obtenir des contrats plus lucratifs pendant les guerres mais si vous êtes malchanceux, ce ne seront pas des troupes régulières qui vous attendront au point secret d'accostage, mais des soldats rebelles et vous perdrez bateau et cargaison.



Les cartes véridiques très précises exposant les courants marins et les conditions météo sont essentielles si vous voulez trouver une route adaptée vers votre destination. Le chemin le plus court n'est pas forcément le plus sûr, car vous pouvez rencontrer des ouragans ou des icebergs et il peut être plus prudent de prendre une route plus longue. Il est essentiel de bien traiter son équipage. Vous souhaiterez les encourager à travailler plus longtemps, récompenses à l'appui, mais si vous en offrez trop souvent, votre stamina chutera et si vous arrêtez d'en offrir, cela finira certainement en mutinerie. Quatre joueurs peuvent tenter leur chance en même temps et se confronter en tant que propriétaires d'une flotte commerciale. C'est à vous de choisir les bons navires pour la bonne cargaison mais n'oubliez pas qu'en 1869, l'ère du vapeur vient juste de débuter. Ces bateaux peuvent être plus petits et plus chers mais peuvent traverser le Canal de Suez pour un prix bien moins élevé que leurs concurrents à voiles. Ne ratez donc pas ce bouleversement technologique mais n'y adhérez quand même pas les yeux fermés ! La simulation est jouée presque comme une aventure, les écrans animés sont complémentaires et ajoutent plus de profondeur au jeu. L'interface est vraiment simple et flexible avec quelques textes amusants. Des options à choix-multiples apparaissent et vous cliquez sur la ligne que vous voulez exécuter. Beaucoup de pages de statistiques sont disponibles à la demande. Si vous aimez les simulations, alors vous aimerez beaucoup ce jeu. Prochainement sur vos écrans !

DEREK DELA FUENTE

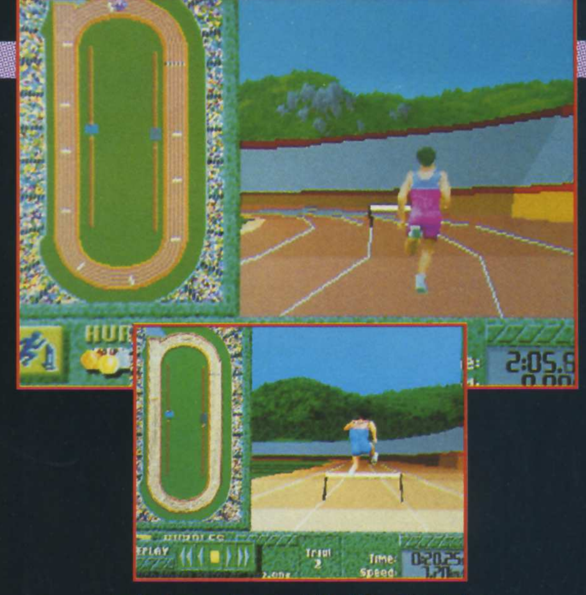


L'atelier où vous construisez ces bateaux



1869	EDITEUR : MAX DESIGN (FLAIR)
	STANDARDS : PC - AMIGA
	PHOTOS : PC





Après chaque épreuve, ici le 200 mètres haies, vous pouvez analyser très techniquement vos mouvements grâce à un mode Replay très perfectionné

Un très beau menu vous permet de choisir parmi huit épreuves : quatre d'athlétisme, équitation, kayak, cyclisme sur piste et tir à l'arc

SUMMER CHALLENGE

Mindspan, l'équipe qui nous avait proposé Winter Challenge récidive et nous propose cette fois-ci la version Eté. Il s'agit donc d'une simulation sportive où vous participerez à huit épreuves : saut à la perche, saut en longueur, lancer de javelot, 200-mètres haies, cyclisme, kayak, équitation et tir à l'arc. Vous affronterez non pas d'autres adversaires mais principalement le chronomètre ou la meilleure performance. Après une phase de sélection de votre athlète sur un roster, selon sa personnalité, ses compétences, son pays, etc. et sa personnalisation, vous pourrez soit vous entraîner, soit passer directement aux compétitions. Ces dernières comportent d'ailleurs leurs propres cérémonies d'ouverture et de clôture. Dans le 200-mètres haies, vous avez une vue en pied de votre sprinter et un radar vous avertit à l'approche d'une haie. Les contrôles sont simples, utilisant les touches "Entrée", la barre "Espace" et les flèches de votre clavier. L'épreuve de cyclisme sur piste est très spectaculaire et nécessite beaucoup de doigté : si vous roulez trop vite ou au contraire pas assez vite, vous risquez d'assister à une chute fracassante. Dans toutes les épreuves, un Replay vous permettra de revoir vos exploits. Les graphismes sont impressionnants de réalisme, utilisant des polygones pleins et de véritables images scannées, retouchées et animées en 256 couleurs. De même, la bande-son semble très réussie.

DEREK DELA FUENTE



Bien qu'une vue aérienne du parcours soit constamment à l'écran, l'épreuve du kayak vous réserve bien des surprises.



Le saut à la perche, aussi bien dans la réalité que dans Summer Challenge est l'une des épreuves les plus difficiles car elle demande une parfaite coordination des gestes.

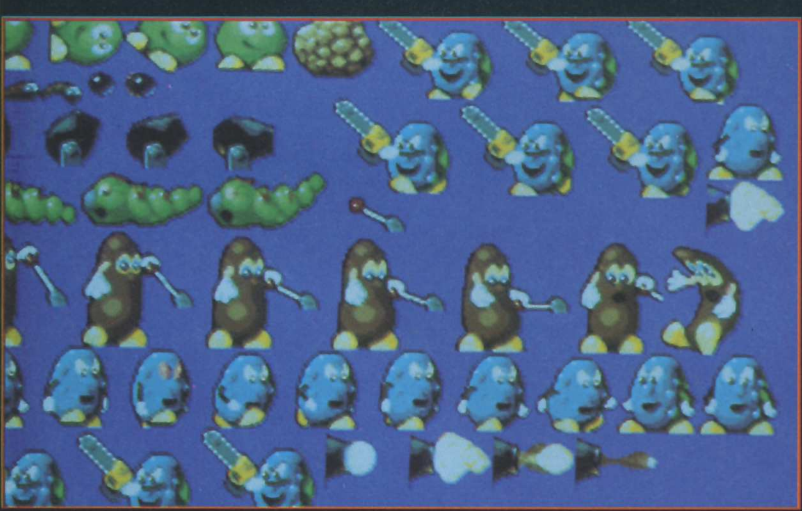
SUMMER CHALLENGE	
SORTIE PREVUE : OCTOBRE	EDITEUR : ACCOLADE
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

Alors que la version 8-bits de Creatures 2 fut en tête des ventes pendant plusieurs semaines en Grande-Bretagne, WJS qui a développé de nombreux titres pour Psygnosis et travaille actuellement sur Beastmaster pour Thalamus, ne se repose pas sur ses lauriers et nous concocte déjà non seulement la version 16-bits de Creatures 1 qui sera prête dans environ six semaines, mais enchaînera immédiatement avec Creatures 2.



La gentille sorcière vous prodiguera de nombreux conseils pour vaincre vos adversaires.

CREATURES



Cette planche de sprites vous montre quelques-unes des créatures que vous devez affronter.

Creatures est un irrésistible jeu de plates-formes très marrant, rempli d'affreux monstres, réalisé grâce aux meilleures techniques de programmation sur Amiga.

Vous êtes Clyde Radcliffe dont les amis sont retenus prisonniers dans d'horribles chambres de tortures. Tout un village est ainsi captif. Vous devez donc sauver vos amis en voyageant de la Forêt Noire hantée de Gateau à un pays peuplé de créatures démoniaques (hommes grenouilles, piranhas...) et entrer dans les chambres des tortures elles-mêmes.

Le jeu, plein d'humour, est servi par des graphismes genre dessins animés aussi bien pour les sprites des ennemis que pour les décors. Au début du jeu, vous êtes sur une île décomposée en plusieurs parties/niveau. Chaque niveau terminé vous permettra d'accéder à une partie de l'île. Clyde rencontrera sur son chemin une gentille sorcière qui lui donnera des armes pour combattre les créatures volantes, terrestres ou aquatiques. La sorcière donnera également à Clyde une potion magique mais ce dernier doit trouver les ingrédients, à travers le niveau, sous la forme de "créatures de potion magique" qu'il doit retourner à la sorcière pour le mélange. Clyde débute avec un tir laser vraiment efficace contre les créatures, mais les nombreux sauts et actions pour leur échapper compliquent beaucoup les choses. Grâce à de rapides mouvements multi-directionnels avec le joystick, vous pouvez ajuster la direction de vos tirs grâce à un panneau de contrôle qui apparaît quand vous tirez sur le joystick. C'est un moyen très efficace pour atteindre les cibles qui se trouvent dans les coins. Alors que certains adversaires sont terrassés en



Vous disposez de deux moyens pour vous défendre : vous pouvez cracher du feu ou utiliser un tir dont vous pouvez régler la direction par un simple maniement du joystick.



Le chemin est très long avant d'arriver au bout d'un niveau. D'autant plus que de nombreux ennemis ne vous laisseront pas tranquille, malgré leur tronche sympathique.





Empêcherez-vous un nouveau remake de Massacre à la Tronçonneuse dans cette terrible salle des tortures ?

un seul coup, d'autres nécessitent plusieurs tirs. Vous ne devez surtout pas les laisser vous toucher. Tous les deux niveaux, vous vous retrouvez dans la chambre des tortures pour sauver un ami. Ces séquences de chambres des tortures sont vraiment spéciales et constituent une partie importante du jeu. Vous remarquerez également que, bien que la plupart des ennemis semble des individus, certains sont en fait des groupes, et si vous tuez l'un d'entre eux, tous mourront ! Vous pourrez visitez la traditionnelle échoppe pour acheter des armes plus efficaces ou même obtenir des conseils de la part de la sorcière. Elle vous donnera jusqu'à trois indices pour vous aider lors de votre prochaine confrontation dans la chambre des tortures. Bien que ce jeu ait l'air d'un simple jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique, de nombreux puzzles y sont incorporés et vous devez faire appel à tous vos réflexes et à toute votre astuce pour atteindre certaines parties de l'écran. Heureusement les contrôles au joystick sont très maniables et mettront à vos disposition tous les mouvements.

DEREK DELA FUENTE

CREATURES	
	EDITEUR :
	THALAMUS
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



MARIO TEACHES TYPING

■ Mario arrive enfin sur nos micros chéris grâce à Interplay/ Electronic Arts ! On se calme, on ne se réjouit pas trop vite, car ce n'est pas un jeu, non ! (ouin !) C'est un logiciel éducatif" qui vous apprendra enfin à taper plus vite que votre ombre avec vos dix doigts (sur votre clavier... je précise pour ceux qui n'auraient pas suivi). Mais on ne va pas se plaindre car à la place de Mario comme prof, on aurait pu avoir le Père Fouettard... Vous disposez de deux modes d'apprentissage, le premier très classique et le second beaucoup plus fun où vous passerez les niveaux en compagnie de tous les personnages de Mario Bros World (Luigi, Princess, Toad et bien sûr Mario lui-même, en personne), la difficulté étant bien sûr progressive. L'apprentissage se fait très facilement puisque chaque exercice est VRAIMENT un tableau à la Mario, à la seule différence près que vous bougez, non avec un pad, mais avec les touches du clavier. Après chaque exercice, Mario vous présentera un compte-rendu de votre performance, chiffres à l'appui. A la fin, Mario vous décernera même un Diplôme que vous pourrez accrocher fièrement. Les graphismes en 256 couleurs sont si magnifiques et l'ambiance est si proche des jeux Mario Bros que vous vous y reviendrez même une fois votre Diplôme acquis.

CALOR



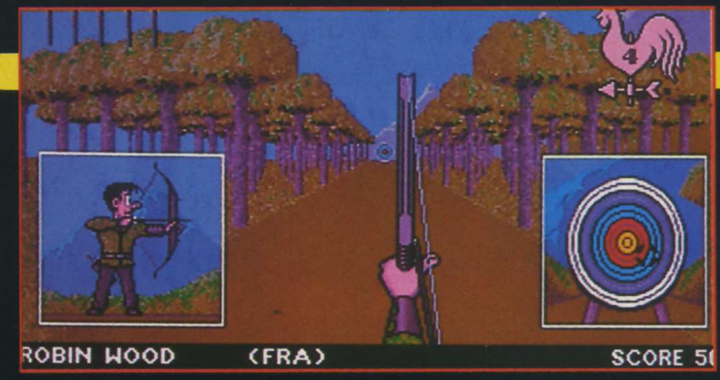
Le premier niveau vous familiarise avec les touches du clavier et vous entraîne à utiliser tous vos doigts.



A la fin de chaque exercice, Mario vous fait le bilan : erreurs, vitesse de frappe, précision, etc.

MARIO TEACHES TYPING	
	EDITEURS :
	INTERPLAY/ELECTRONIC ARTS
	STANDARDS :
	PC - MACINTOSH
	PHOTOS : PC

■ Cette compagnie suisse devient peu à peu connue grâce à de nombreuses démos qu'elle diffuse sur ses jeux, bien qu'aucun d'entre eux n'ait encore été finalisé.
Elle distribuera sous le label ECOSOFT des jeux d'arcade.



Vues les performances, était-ce peut-être un peu prétentieux d'avoir choisi comme nom "Robin Wood" (Robin des Bois) ?

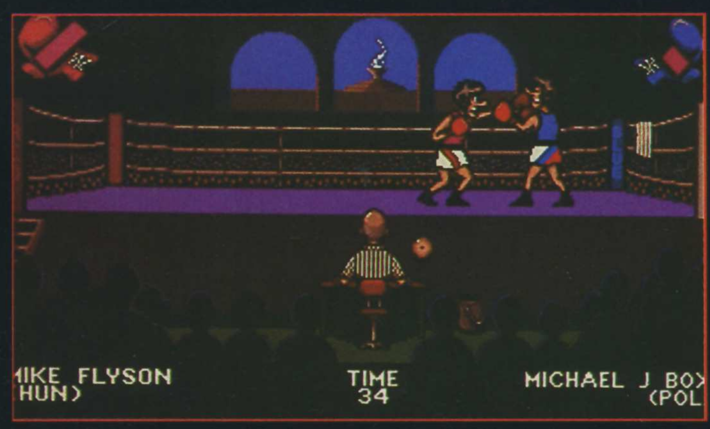
LINEL

OLYMPIX

STANDARD : PC
PHOTOS : PC



L'épreuve du 100 mètres vous donnera l'occasion de vous prendre pour Christie... (pour les ignares, il a eu la Médaille d'Or aux JO de Barcelone). Notez la division de l'écran pour jouer simultanément avec un pote.



Un duel impitoyable sur fond de flamme olympique. Une bien belle image comme on aimerait en voir plus souvent...

Le tir sollicitera aussi bien vos réflexes que votre précision.



■ Les programmeurs de ce jeu viennent du domaine public où ils ont développé de nombreuses démos très impressionnantes. Ils nous proposent donc, leur premier jeu "commercial" : OLYMPIX, qui comme son nom l'indique, est une simulation sportive. Vous aurez l'occasion de participer à de nombreuses épreuves parmi lesquelles : le 100 mètres, le tir à l'arc, le saut en longueur, le kayak, la boxe, la natation... Le nombre des épreuves proposées est impressionnant et bien que toutes ne soient pas vraiment "olympiques" (reconnues par le Comité), cela permet une grande variété.
Le jeu peut se jouer jusqu'à quatre joueurs, dont deux simultanément à l'écran. Chaque épreuve dispose de ses propres tableaux de scores et de statistiques. Vous pouvez, bien entendu, choisir le nom de votre athlète ou bien la couleur des maillots de votre équipe. Les graphismes de style dessin animé, très mignons et très colorés, présentent plus de 200 athlètes différents avec une large palette de comportements et d'attitudes.

KIRO'S QUEST

STANDARDS : Amiga, ST et PC
PHOTOS : AMIGA



Voilà une situation bien périlleurse : comment allez-vous faire pour prendre la clé et ouvrir la porte sans vous faire toucher par les disquettes et les flammèches ?

■ Dans ce jeu d'arcade/action, vous incarnez Kiro, un intrépide aventurier dont les amis ont été capturés et gelés dans des blocs de glace par un affreux Méchant. Vous devez donc essayer de les sauver à l'aide de la dernière invention de votre ami le Professeur, une machine à voyager dans le temps. Vous visiterez de nombreuses planètes où vous affronterez de nombreux d'adversaires et surmonterez beaucoup d'obstacles.

Votre seul moyen de progression est de tirer sur les Méchants pour les



Cet écran présente tous les éléments du jeu : un de vos amis prisonnier dans un bloc de glace, des méchants (ordinateur, flammèches "Pères Noël") dont deux que vous avez déjà transformés en dalle de glace, bonus (hamburger, gâteaux, pommes).

transformer en dalles de glace que vous pousserez pour boucher les trous au sol afin de vous frayer un chemin (ouf !) Vous disposerez de nombreux bonus, secrets ou non, représentés essentiellement par des friandises : hamburgers, fruits, glaces, gâteaux, etc. Bien que vos adversaires soient coriaces, ils sont mignons tout plein : disquettes, clowns, téléviseurs, ordinateurs, etc.

Les graphismes sont de style dessins animés très proches de ceux des consoles, tout mi-mi. La présentation est impressionnante, avec un air de Bamboozle, en 3D isométrique.

DEREK DELA FUENTE



Ces clowns sur mono-cycles ne sont-ils pas mignons ? Mais attention de ne pas être touché car malgré leur mine, ce sont des méchants...

STREET FIGHTER II

■ Voici enfin l'adaptation du célébrissime coins-up de Capcom. C'est donc un beat-em-up où vous disposez d'une palette complète de coups. Vous lutterez à travers le globe et affronterez les hommes et les femmes les plus forts dont tous les personnages du coins-up : Ryu, un Japonais qui maîtrise les arts du Kendo et du Karaté, Ken, un blond ami de Ryu qui a appris les mêmes arts, Honda, un sumotori, et la liste est loin d'être finie. Espérons que ce hit sortira pour Noël.

DEREK DELA FUENTE



La très belle jaquette du jeu vous montre vos huit adversaires, chacun d'entre eux étant un Maître à part entière dans sa discipline.

Blanca, le sauvage mutant brésilien, très arrogant et prétentieux, possède des attaques vives et mortelles dont une particulièrement terrible : Il peut envoyer des décharges électriques !

STREET FIGHTER II	**EDITEUR :** US GOLD **STANDARDS :** AMIGA - ST - PC - AMSTRAD - C64 **PHOTOS :** AMIGA



Delvin et Graham avec les responsables du développement de ACCOLADE

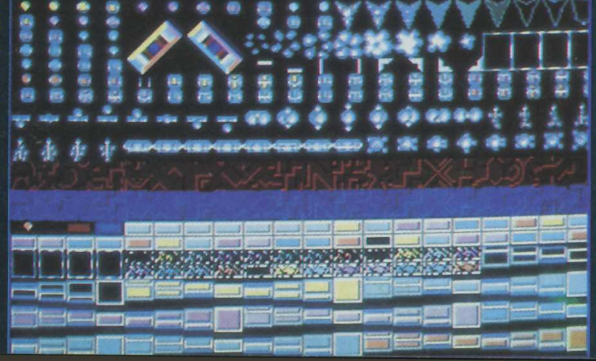
Miracle n'est pas un nom très connu mais les deux personnes qui dirigent la compagnie, Delvin Sorrell et Graham Ashton, sont des vétérans de l'industrie des jeux vidéos qui ont commencé dès le début des 8-bits. Récemment, ils ont élargi leur équipe de dix programmeurs et artistes, et leurs dernières réalisations sont : la version CDTV de Xenon 2, la version 16-bits de Turtles, la version Megadrive de Delivrance et enfin, la version 8-bits de Indy Jones. La société compte développer essentiellement sur 16-bits et prépare de nombreux jeux sur ce format, aussi bien des conversions que des jeux originaux. Delvin et sa femme ont eu l'idée d'un jeu très simple mais passionnant qu'ils ont proposé à quelques compagnies et ACCOLADE a été la première à saisir l'occasion. Ce jeu s'appelle Zyconix. Ils travaillent également sur Apocalypse pour

MIRA

Virgin, mais vous en saurez plus dans un prochain numéro. Actuellement, Miracle est en pleine expansion et propose de nombreux titres qui sortiront dans les mois à venir.



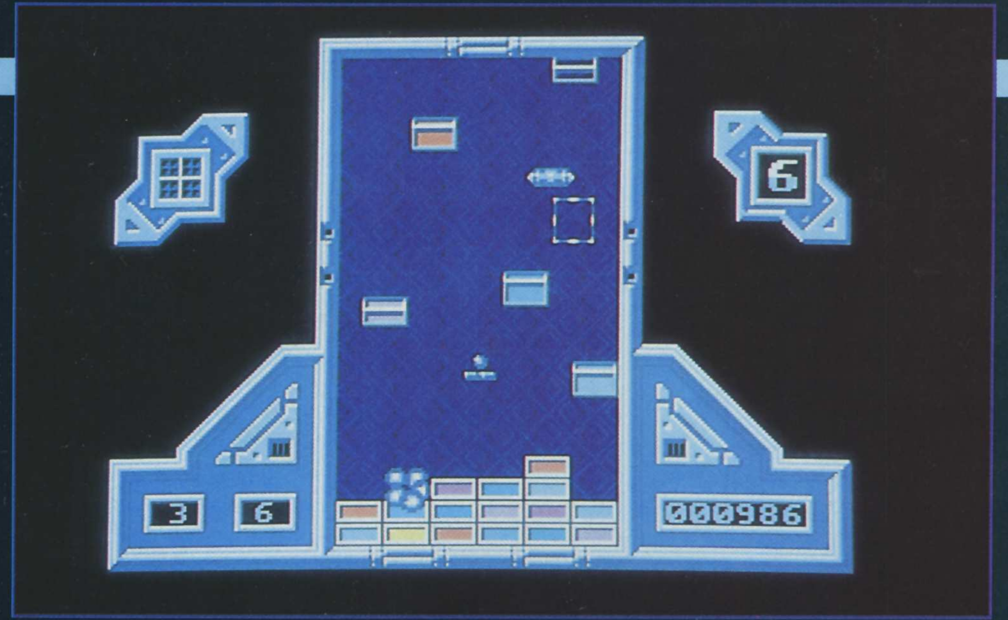
Delvin Sorrell et Graham Ashton, les deux dirigeants-programmeurs de MIRACLE


Une planche de sprites qui n'appelle, à vrai dire, aucun commentaire...

ZYCONIX

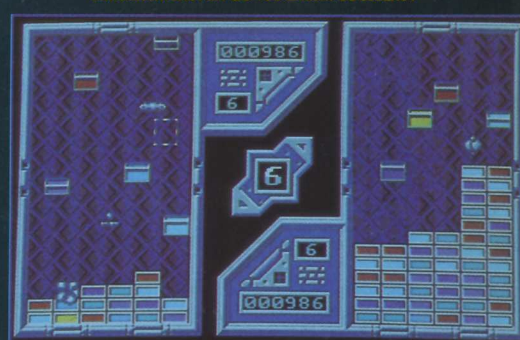
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1992 • STANDARDS : AMIGA - PC • PHOTOS : PC - AMIGA

Ce jeu est un mélange étonnant et détonnant de Tetris, Klax et d'Arcanoïd, où vous pourrez défier votre agilité, votre patience et, en mode deux joueurs, l'un de vos amis. Le principe est très simple : vous devez éviter que les briques qui tombent du haut de l'écran ne s'empilent, remplissant ainsi l'écran. Pour cela, vous devez manoeuvrer les briques de manière à former des lignes horizontales et/ou diagonales de même couleur pour les faire disparaître. Horizontales et diagonales, mais surtout pas verticales ! La différence avec Tetris par exemple, est que plusieurs briques tombent en même temps et leur vitesse et leur nombre augmentent au fur et à mesure. Avec la souris, vous disposez de quatre icônes pour manipuler ces briques. On peut ainsi, après beaucoup d'entraînement, retenir les briques en attendant une brique d'une certaine couleur. Cela n'est pas encore trop difficile à réaliser si ce n'est que des briques spéciales tomberont également. Cela peut aller des briques transparentes qui peuvent être placées n'importe où, des briques mines qui explosent au-dessus d'une colonne et la réduisent d'un cran, des briques aiguilles qui détruisent toute une colonne, des balles qui, comme dans Arkanoid, détruisent une à une les briques... Ces briques spéciales sont innombrables et vous devrez bien les connaître pour les utiliser au mieux. Vous disposez de quatre niveaux de difficulté qui sont en fait quatre types de jeux différents que vous pouvez choisir. LOUIS/JAZZ est le jeu classique



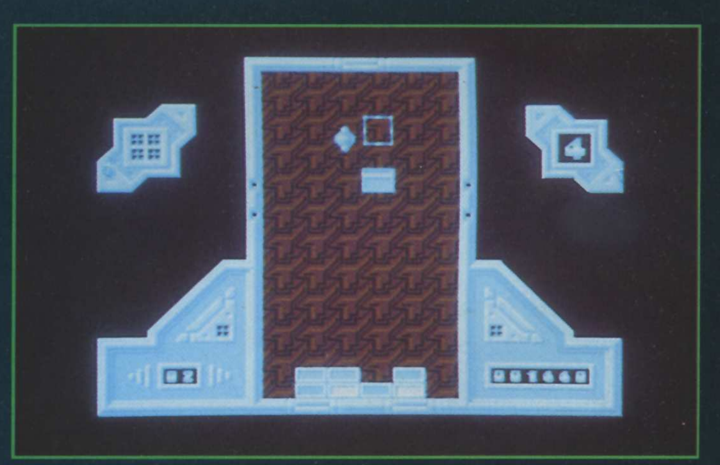
Ce jeu, mélange de Tetris, Klax et d'Arcanoid, ravira tous ceux d'entre vous qui aiment à la fois action et réflexion

Le mode deux joueurs vous permettra d'affronter simulatément l'un de vos amis... Stressant !

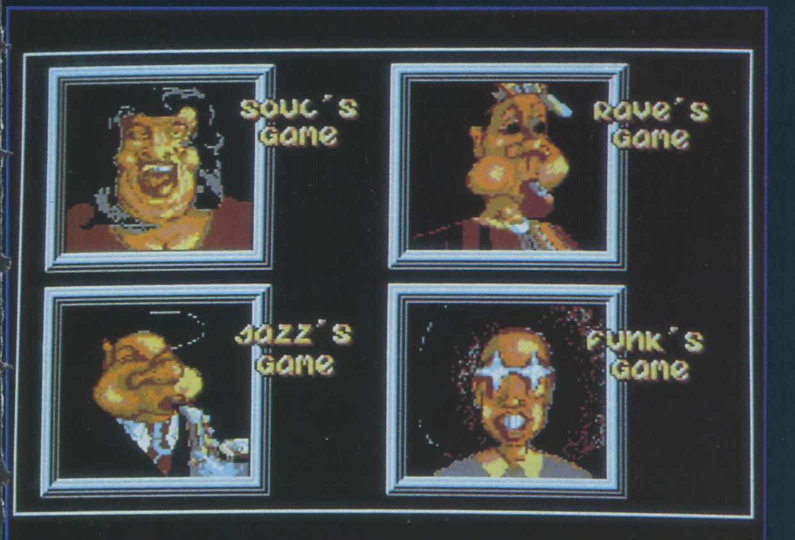


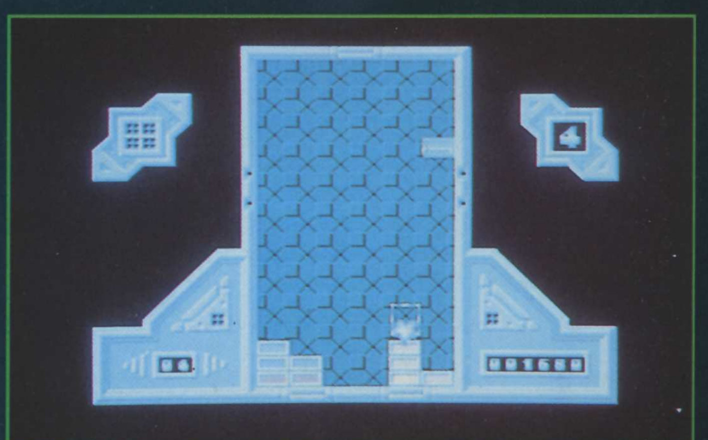
ACLE

où vous devez "juste" éviter que l'écran ne se remplisse. Dans BLIND BOY/RAVE, vous devez faire disparaître une pile de briques déjà à l'écran, une fois nettoyée, une autre apparaît. Dans SPRY/FUNKY, vous devez lier les briques le plus rapidement et le plus efficacement possible, car quand une brique touche le haut de l'écran, une ligne indestructible apparaît. Enfin, dans SHAZZA/SOUL, vous jouez contre la montre. Chaque jeu possède ses propres difficultés et permet ainsi beaucoup plus de variétés dans le défi.



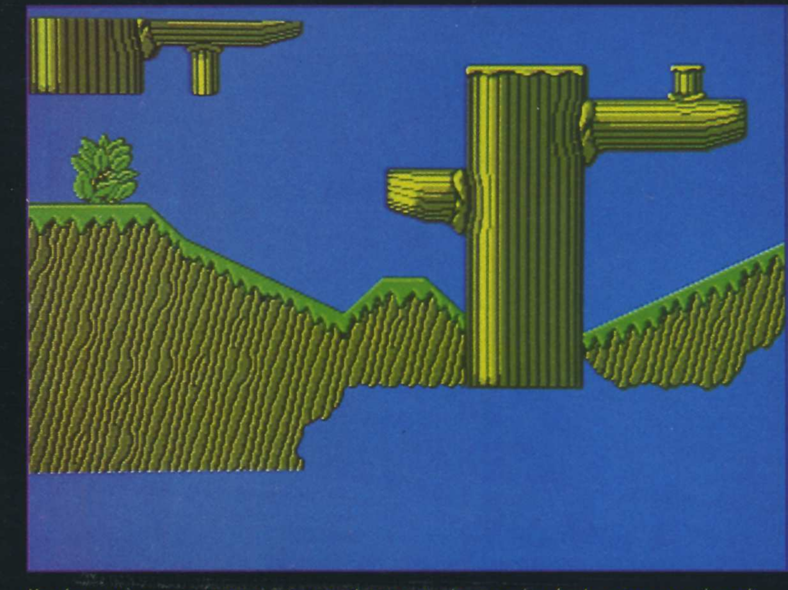
Le menu où vous choisissez entre quatre jeux complètement différents, vous évitant ainsi la lassitude.







BOUNCY BAT se situe dans un monde chatoyant de couleurs... ambiance très "psyché".



Un niveau où vous voyagerez à travers champs et arbres, un jeu écolo comme on aimerait...

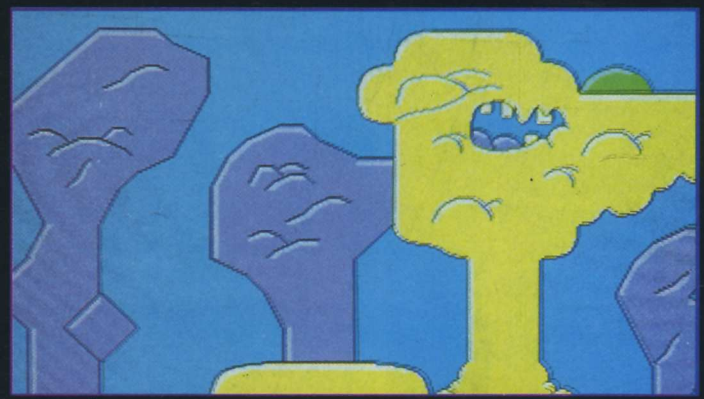
MIRACLE

BOUNCY BAT

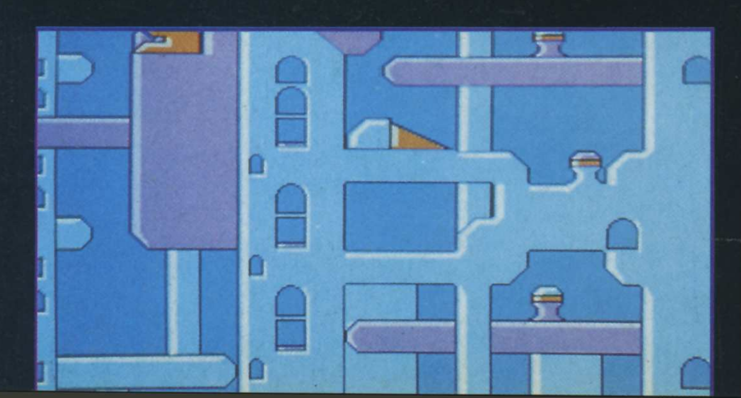
STANDARD : AMIGA • PHOTOS : AMIGA

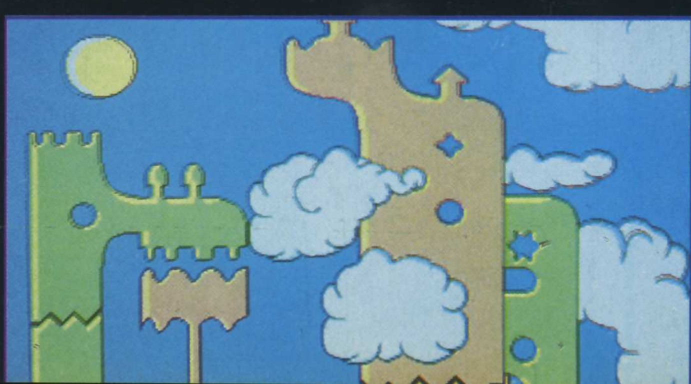
■ Accolade nous propose un jeu d'arcade "meilleur et plus rapide de Sonic et Zool réunis". Vous êtes une chauve-souris et vous devez affronter de multiples ennemis sur huit pays : Candyland, Duploland, Iceland, Woodland, Underworld, Mechanoland. Chaque "pays" possède ses propres graphismes. Mais il existe de nombreux mondes cachés à découvrir. Comme dans Sonic, des fruits et des bonus vous permettront de voler pendant un temps déterminé. Vos ailes, déployées pendant le vol, constituent des armes efficaces pour contrer les nombreux méchants. Parfois, des arbres ou des murs vous fourniront de l'énergie supplémentaire, pas du tout superflue étant donné la difficulté du jeu. De plus, pour vous compliquer la tâche, vous devez trouver la sortie par vos propres moyens et avec les 150 plans/chemins incorporés dans le jeu, ce n'est pas évident, surtout quand le temps est limité. Des techniques spéciales de programmation permettent un scrolling parallax très rapide et très fluide. Les graphismes sont superbes, exploitant au mieux les capacités de l'Amiga : huit couleurs pour les décors en arrière ou au premier plan, 16 couleurs pour les sprites. Même si vous êtes un Pro, ce jeu vous demandera beaucoup de réflexes pour en venir à bout.

DEREK DELA FUENTE



Quelques plans du fabuleux scrolling parallax de ce jeu de plates-formes.





Les Top Inter Discount

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP 8 bits

LAGAF'
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
SUPERSKI 2
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
WWF
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL INTEGRAL
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
SOCCER STARS
EMPIRE, AMSTRAD CPC, CPC +
TNT 2
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
BIPACK INTERDISCOUNT
AMSTRAD CPC, CPC +
SIMULATION TOP
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
PREHISTORICK
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +
SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
UNIVERS 1
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +
MOVIES STAR
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
AIGLE D'OR 2
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS :
LAGAF'

TOP 16 bits



SUPER SKI 2
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
LAGAF'
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
GRAND PRIX
MICROPROSE, AMIGA
ATP
SUBLOGIQUE,IBM PC
SIMULATION TOP
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
ROGER RABBIT
INFOGRAMES,IBM PC
FUTURE DREAMS
SILMARILS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK,IBM PC, ATARI ST/STE,AMIGA
PREHISTORICK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
ANOTHER WORLD
DELPHINE, AMIGA, IBM PC
GOBLIIINS
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
SOCCER STARS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC
OH NO MORE LEMMINGS
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
AWARD WINNERS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208. route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52. faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8. rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19. rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9. rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47. rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25. rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17. rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
72000 LE MANS 19. rue National T. 43 77 09 94
59000 LILLE 59. rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26. rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6. av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39. av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32. rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1. rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122. bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9. Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
59494 PETITE FORET C. Cial. Petite Forêt T. 27 29 36 90
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1. rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21. rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43. rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1. av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7. rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59300 VALENCIENNES 19. av. Albert 1er T. 27 42 02 37
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1. av. G. Péri T. 72 04 54 14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74 23 48 82



Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN





Dirmid Clarke project manager de Pandora et Zool.

GREMLIN

La compagnie basée à Sheffield développe tellement de jeux qu'il devient difficile de distinguer ceux qui sont achevés de ceux qui sont encore en cours de développement. Avec toute l'attention portée sur les futurs hits Nigel Mansell et Zool (la réponse de Gremlin à Sonic), il est facile de négliger d'autres produits existants. Récemment, Gremlin à présenté à un groupe de journalistes leurs dernières nouveautés ainsi que de remarquables séquences d'animation qu'ils espères développer sur CDTV et CD ROM. Ces séquences, qui emploient les meilleures techniques d'images de synthèse, étaient vraiment stupéfiantes. Bien que les 20 Mo de chacune de ces séquences puissent paraître impressionnants, c'est peu, comparé aux 70 Mo que néccessite généralement ce genre d'animations. Gremlin voit trés loin en utilisant de nouvelles méthodes de compression. Bien que l'on trouve des séquences identiques, dans Zool par exemple, il ne s'agit que de prémices et dans quelques années, ils espèrent développer leurs premiers produits CD ROM. Une séquence qui a impressionné tout le monde met en scène une voiture roulent à travers une campagne luxuriante. Les graphismes impressionnant et la 3D presque parfaite étaient réalisés par une technique spéciale. En effet, cette séquence est en fait composée de plusieurs "couches" de séquences indépendates, superposées les unes sur les autres: le paysage 3D qui défile, la voiture qui roule, et mêmele conducteur qui sort de la voiture (un peu à la manière de "blue screen" utilisé dans les effets spéciaux au cinéma). Mais revenons au présent où la sortie imminente du jeu de la simulation de F1, Nigel Mansell, prévue pour novembre, excite tout le monde; Gremlin a, à ce propos, invité les journalistes à vivre quelques émotions fortes sur une pistes de karting, pour commémorer cet événement. Ian Stewart, le patron de Gremlin, prévoit pour la fin 92, un pas gigantesque dans le développement de Gremlin.

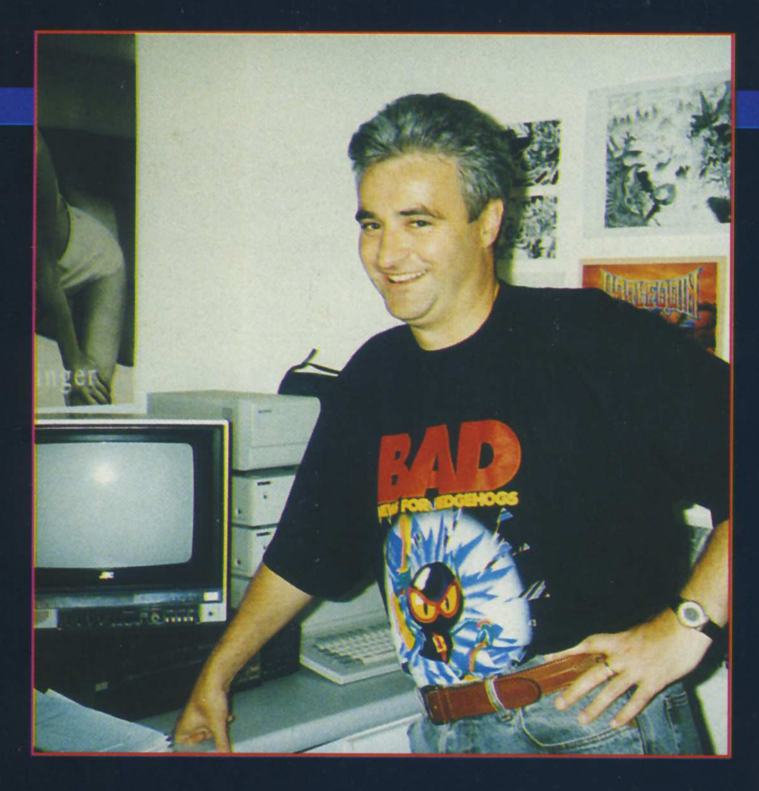








Quelques images de synthèse que vous verrez dans ZOOL qui a d'ailleurs un petit air de petite Fourmi motorisée...



Ian Stewart,
le boss de Gremlin.

château que pendant un temps limité, après lequel ils disparaissent pour réapparaître en un autre endroit, vous avez intérêt à faire vite... Prenons un exemple : un Bobbin Maçon met environ 30 secondes pour construire un escalier et 20 secondes pour un pont. Chaque Bobbin Maçon supplémentaire vous permettra de gagner 5 secondes. Or, vous n'avez droit qu'à 4 Maçons. Vous devez donc absolument les protéger avec des Bobbins Guerriers ou Eclaireurs, car la liste des ennemis est très très longue : Dragons, Merlins, Archers, Homme des Cavernes... Malgré son apparente complexité, Pandemonium est très facile à manier et cependant difficile à finir. De bien belles "prises de têtes" en perspective...

Derek Dela Fuente

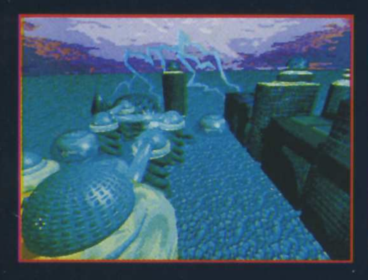
PANDEMONIUM

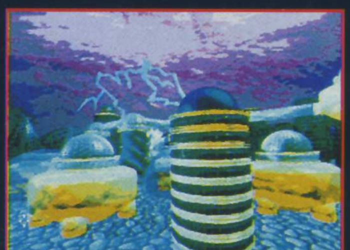
SORTIE PREVUE : DEBUT 93 • STANDARDS : AMIGA - PC - ST • PHOTOS : PC

Pandemonium est un jeu d'action et de stratégie difficile à classer car il réunit beat-em-up et réflexion/stratégie. Vous dirigez de mignons petits personnages, les Bobbins, ainsi que leur Roi. Votre tâche est de réunir trente joyaux cachés dans le château des Bobbins. Comme ce château est immense, vous disposez d'une carte où vous décidez de la partie à explorer, chaque partie étant de difficulté différente. Le jeu a un air de Lemmings, puisqu'avec de plusieurs "outils" vous devez atteindre une partie de l'écran pour prendre le joyau en question, pendant que des ennemis vous attaquent. Ces outils sont innombrables : bombes pour détruire les rochers qui bloquent le passage, matériaux de construction pour bâtir ponts et autres escaliers, ballons pour voyager sur tout l'écran... ça ressemble beaucoup à un jeu de plates-formes puisqu'il y a plusieurs paliers/étages. Mais l'élément stratégique est un aspect déterminant. En effet, vous devez non seulement construire le chemin d'accès au joyau grâce à des Bobbins maçons mais, comme de multiples ennemis vous attaquent de toutes parts, il vous faut également affecter à certains Bobbins une fonction plus belliqueuse : des gardes du corps pour Sa Majesté, des Guerriers pour protéger les Ouvriers, des Eclaireurs pour tuer les ennemis les plus téméraires... La vitesse de construction des passages est primordiale : plus vous affectez de Maçons et moins cela vous prendra de temps. Comme les joyaux n'apparaissent en un endroit du



Jame North Hearn, le directeur technique de Gremlin et Sydney Franklin,
le responsable des animations 3D expérimentales sur CD ROM.









Ces images de synthèses appliquées qux jeux et dignes de Imagina promettent à vos enfants et petits-enfants de grandes émotions.

■ Selon Gremlin, ce jeu écrit par Imagitec promet d'être le plus grand et le plus complet des jeux de rôles. Si la durée de développement pouvait constituer un garant de la qualité d'un jeu, alors DAEMONSGATE, qui devait déjà sortir l'année dernière et qui ne le sera plus qu'en janvier prochain, pourrait être irréprochable. Aussi bien le scénario, vraiment passionnant et réellement interactif, que l'interface très sophistiquée, confèrent à ce jeu de rôles une profondeur remarquable. Le scénario vous confronte à une force démoniaque qui a envahi le village d'Elsopea et qui s'étend irrémédiablement sur les régions adjacentes. Sa prochaine cible est la ville de Tormis dont vous êtes le Capitaine des Gardes, qu'elle maintient actuellement sous le siège. Personne ne sait ni comment, ni pourquoi ces hordes sont apparues et pourquoi elles ont jeté leur dévolu précisément sur la paisible contrée d'Elsopea, mais les rumeurs prétendent qu'un vénérable Elsopean (pas si vénérable que ça en fin de



La fiche de personnage, très complète, vous donne tous les renseignements sur votre équipe : caractéristiques, compétences et connaissances, inventaire, etc. .

DAEMONSGATE :

compte) en ferait partie. Vous, Gustavus, devez donc constituer une équipe de mercenaires et trouver un moyen de quitter la ville afin de résoudre le mystère de l'apparition de cette force maléfique. Mais vous devrez faire vite car même si Tormis est capable de tenir le siège quasi indéfiniment, la ville ne résistera pas longtemps aux puissantes attaques prolongées du Chaos. DAEMONSGATE se situe sur le continent d'Hestor, socialement très complexe. Comme dans tous les jeux de rôles, vous contrôlez un nombre d'aventuriers -en l'occurrence 8-, à travers l'univers de jeu, utilisant au mieux les compétences et les capacités de chacun des membres de votre équipe pour accomplir missions et surmonter autres énigmes qui se dresseraient sur votre chemin. La profondeur de DAEMONSGATE provient du fait que les personnages, joueurs ou non-joueurs, sont définis de manière très réaliste. Ils ne sont pas seulement qu'une liste de statistiques, ce sont de vrais Historiens



avec leur propre intelligence et logique, qui, quand ils ne sont pas directement sous votre contrôle, s'en vont vaquer à leurs affaires, de manière totalement autonome. Ils ont ainsi chacun leurs propres facettes et qualités, leur propre personnalité, défendent leurs propres intérêts -qui ne sont pas toujours les mêmes que les vôtres- et réagissent de manière très "émotionnelle" ; vous devrez donc faire preuve de finesse et de psychologie si vous voulez solliciter leur aide.

DAEMONSGATE possède d'innombrables caractéristiques particulières qu'il est impossible de détailler entièrement, mais on peut déjà s'attacher aux quatre facteurs principaux : le Voyage sur Hestor, l'Exploration des Villes, les Combats et la Magie.



En mode carte, votre équipe d'aventuriers peut rencontrer d'autres groupes qui peuvent vous aider dans votre quête.



Un système de menus et sous-menus très sophistiqué vous permet de dialoguer de façon approfondie et de faire preuve de psychologie pour recruter des aventuriers.



Pendant l'exploration des villes, les écrans comportent de petites touches d'animation : feu, eau courante, etc.



■ Le Voyage sur Hestor Votre équipe d'aventuriers, représentée par une icône, voyagera sur une immense carte très détaillée qui s'étend sur environ 3000 écrans de jeu ! Vous pouvez y croiser d'autres groupes que vous pouvez espionner en envoyant un éclaireur, confronter ou fuir. La santé et la progression de votre équipe sont, bien sûr, influen-

DOROVANS KEY





De nombreux écrans magnifiques ponctuent le jeu et renforce l'ambiance.



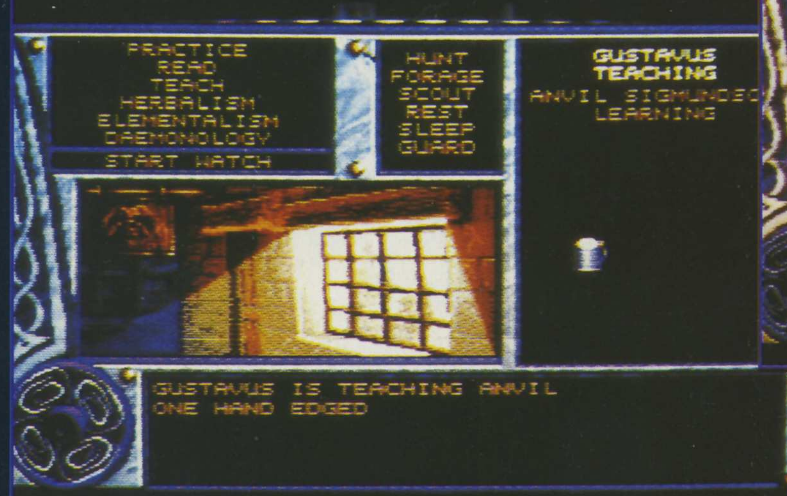
La magie classée en cinq Ecoles nécessite le respect des rituels propres à chacune d'elles.

cées par les facteurs géographiques et météorologiques du terrain .

■ L'Exploration des Villes. Parce que c'est le mode le plus utilisé et le plus important du jeu, elle bénéficie de graphismes particulièrement aboutis. Vous pouvez, sur le continent d'Hestor, explorer sept villes différentes aussi bien au niveau de la configuration que des habitants et de leur psychologie. Ces villes, de taille imposante, sont représentées sur plus de 10000 écrans de jeu détaillant cinq "niveaux" : le sous-sol, le rez-de-chaussée, les premier, deuxième et troisième étages. Vous y rencontrerez près de 400 habitants se comportant donc de manière totalement autonome. Même si vous ne faites rien, vous pouvez les observer se lever, aller travailler, manger, se coucher, etc.

■ Le Combat. Bien que très complexe et détaillé, c'est néanmoins une phase très maniable. En tant que leader de l'équipe, vous donnerez des ordres à chacun de vos compagnons en sélectionnant le plus qualifié, le mieux équipé... pour chqaue situation. Le combat s'effectue, bien sûr, aussi bien avec des armes classiques qu'avec la magie, vous laissant ainsi un grand choix des systèmes d'attaque et de défense.

■ La Magie. Le continent d'Hestor connaît cinq Ecoles de magie différentes avec chacune ses propres culture, dogme et rituel. Vous devez réunir des ingrédients, les mélanger en respectant un rituel particulier afin d'obtenir un sort que vous conserverez pour une utilisation ultérieure. Cela élimine le besoin, dans le système de combat, de manier un trop grand nombre de sorts offensifs car les sorts de combat prennent





Comme le jeu se déroule en temps réel, vous devrez prendre soin de votre équipe : si vous manquez de nourriture,il faudra chasser ; lors des campements, vous pouvez améliorer vos connaissances.

DAEMONSGATE : DOROVANS KEY

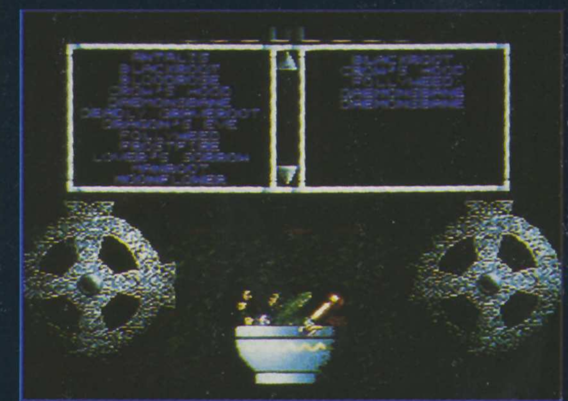
SUITE

effet temporairement, améliorant les pouvoirs des personnages ou des objets.

Ce n'est qu'une petite portion des multiples facettes de ce jeu qui est entièrement géré à la souris, avec de nombreux menus à manipuler et à assimiler. Dans le menu principal, vous disposez d'une autre liste d'options : acheter, vendre, feuille de personnage, conversation, inventaire, connaissances, prendre, chercher, etc. Vous trouverez de multiples sous-menus. Un écran vous donnera tous les détails, aussi bien sur l'herbologie et la démonologie que sur d'autres sujets. La liste des actions que vous pouvez accomplir est innombrable : dormir, patrouiller, garder, chasser, etc. Les intrigues et les énigmes sont complexes mais il y a heureusement de nombreuses façons d'améliorer les compétences des individus de votre équipe.

Des séquences animées supplémentaires contribuent à renforcer l'atmosphère. Dans le jeu, vous pourrez apprendre, écouter et interagir avec de nombreux personnages, pour, par exemple, trouver des informations à propos des sorts. Vous pouvez prendre part aux commérages et tout ce que vous découvrirez sera consigné dans un Livre de Référence que vous pourrez consulter. Le jeu en temps réel implique que vous preniez soin de vos personnages. Chaque personnage possède un ensemble de caractéristiques : force, dextérité, mana, réaction, sagesse, charisme, endurance. La plupart des actions est générée par l'ordinateur une fois que vous avez donné vos ordres. C'est un monde très proche de vie réelle où toutes les actions que vous entreprenez ont de l'importance. Un peu de patience, vous goûterez à ce chef-d'oeuvre dès janvier prochain.

DEREK DELA FUENTE



Un écran que vous verrez quand vous fabriquerez des potions.

Parce que la fabrications des sorts nécessite divers ingrédients et accessoires, les nombreuses échoppes vous seront d'un grand secours.

DAEMONSGATE DOROVANS KEY SORTIE PREVUE : JANVIER 1993	
	EDITEUR :
	GREMLIN
	STANDARDS :
	PC - AMIGA
	PHOTOS : PC - AMIGA

UN CHEF-D'OEUVRE MILITAIRE





Le concept Campaign inclut:

Le logiciel de système du jeu vidéo intitulé Campaign

Un logiciel d'édition des cartes

Un guide complet pour l'utilisateur et un manuel de jeu comprenant un rappel historique, une description des véhicules, et des cartes d'Etats-Majors

2 affiches de Propagande de la Deuxième Guerre Mondiale

2 cartes postales de Propagande de la Deuxième Guerre Mondiale

La carte d'Etat-Major du Débarquement en Normandie

La reproduction d'authentiques Journaux de l'époque

La simulation militaire de combat la plus détaillée de la Deuxième Guerre Mondiale



C'est à vous de choisir le niveau de contrôle, si vous désirez, vous pouvez laisser l'ordinateur s'occuper du côté pratique' concernantcombat en cours.

■ *Prenez le commandement de 3000 véhicules sur plus de 20 cartes prédéfinies correspondant à l'histoire, dont la taille varie de 625 à 10 millions de kilomètres carrés. Les champs de batailles vont du Sahara et les Steppes de Russie jusqu' à la bataille de Bulge dans les Ardennes.*

■ *L'étonnant éditeur de cartes vous permet de modifier les cartes existantes et de créer les vôtres. Cette option est à tout moment disponible, vous permettant ainsi de pauser et d'entrer en mode éditeur afin de modifier les forces en jeu.*

■ *Contrôlez soit les Forces Alliées, soit celles de l'Axe, de la fonction de maréchal à celle, plus simple, de conducteur de tank.*

• Le maréchal coordonne la stratégie de tous les groupes de tanks, des avions, des convois, des navires et des centres de production.

• Le général contrôle le combat d'une bataille individuelle avec 16 tanks actifs plus artillerie et protection aérienne.

• Le conducteur de tank ou artilleur prend part à la bataille grâce à une 3D. étourdissante.

C'EST LE JEU VIDÉO LE PLUS SOPHISTIQUÉ JAMAIS CONÇU POUR LES ORDINATEURS DOMESTIQUES, EMPRUNTANT DES DONNÉES TIRÉES DES BATAILLES DE LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE . . . UN MUST!

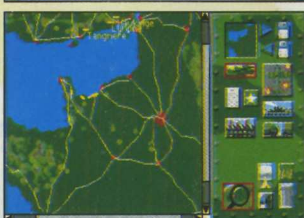
■ *Plus de 150 véhicules, chacun affiché en 3D super-rapide: les tanks russes, américains, allemands, et britanniques, l'artillerie, les véhicules de support, les avions et navires. Le jeu Campaign vous donne le contrôle total de tous les aspects du combat comprenant les attaques aériennes et les batailles navales.*

■ *Votre zone de jeu couvre une superficie incroyable de 10 millions de kilomètres carrés, et les détails du terrain vous montrent les villes, villages, rivières, et forêts.*

■ *Des graphiques époustouflants précis en tout point vous donnent une atmosphère unique de réalisme.*

■ *Disponible sur PC, ST et Amiga.*

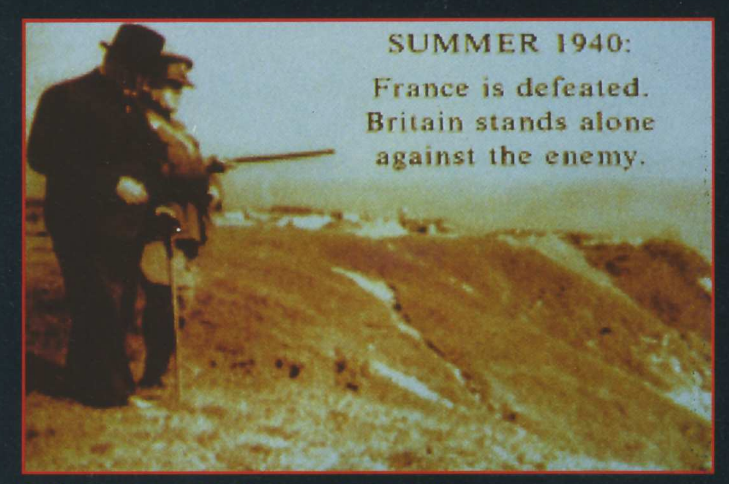








Empire Software, Distribué Par Innelec, Tel No: (01) 48 10 5555



De très belles images digitalisées vous expose la situation



Un très joli cockpit, pas aussi perfectionné que nos Falcon mais bon...

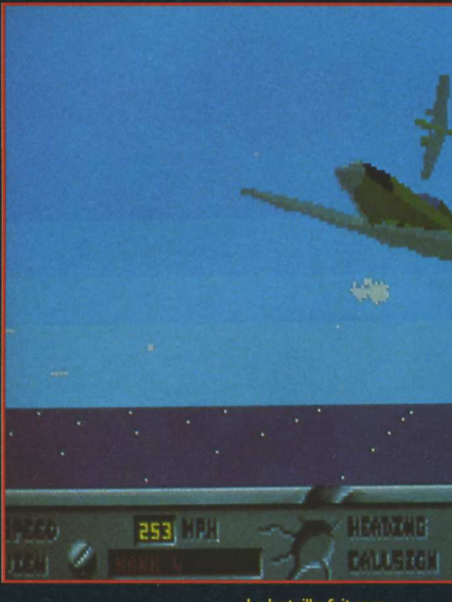
REACH FOR

Reach for the skies est un jeu en 3D polygonale avec de nombreuses techniques graphiques réellement innovantes dont celle de Gouraud, aussi bien que de nouvelles présentations visuelles est une simulation produite par Rowan Software qui était responsable de Falcon, une des meilleures simulations actuelles.

Le jeu est situé pendant l'affrontement de la Seconde Guerre Mondiale entre Anglais et Allemands. Vous pouvez choisir votre camp. En outre, le cours de l'histoire peut être bouleversé si vous employez des tactiques différentes (du côté des Allemands) ou en échouant à freiner l'avancée allemande (du côté des Anglais).

Reach For The Skies est divisé en un nombre de phases. En tant qu'Allemand, vous êtes restreint à des cibles raisonnables pour cette phase. La première phase se déroule quand l'aviation allemande a tenté de repousser la RAF outre-Manche. L'idée des Allemands était d'attaquer des navires Alliés qui sont dans la Manche. Ainsi, quand la RAF s'est précipitée à leur secours, les forces allemandes pouvaient engager plus de bâtiments. Le plan a très bien marché jusqu'à ce que la RAF ait saisi ce qui se passait. Elle a donc pris la décision de réduire les sorties en Manche. Pendant le jeu cependant, il y a un important convoi transportant des munitions pour un de ses avions. Si ce convoi était endommagé et/ou détruit, les supplies du joueur en souffrirait énormément. La phase deux concerne l'attaque allemande sur les installations de radar. La phase trois commence avec l'attaque des terrains d'aviation de la RAF, qui se termine, avec la phase quatre, avec celle des cibles industrielles et civiles. L'Eclair.

SI vous avez le temps, vous pourrez toujours faire quelques acrobaties



La bataille fait rage

En tant que commandant anglais, vous devez planifier des vols défensifs à partir du sud-est de l'Angleterre, pour enrayer cette menace. Les menaces sont "éclairées" sur la carte stratégique. On vous indiquera la direction vers laquelle ils volent, quels types de bombes ils transportent, la vitesse et la taille de l'escadron. 2 ou 3 attaques simultanées seront lancées pendant le

même jour sur différentes cibles. Les services secrets ne peuvent pas vous dire si les forces consistent en des forces mixées ou des bombardiers et des chasseurs. La méthode principale d'identification une force était ... la vitesse d'une force. Cependant les chasseurs ne volent pas à la même vitesse que les bombardiers, les services secrets ne sont d'aucune utilité dans ce cas. Seule une vague de bombardiers allemands apparaît au joueur britannique. On peut cependant arranger la structure des attaques de bombardiers allemands en première, seconde et troisième vagues en tant que joueur allemand.

En cliquant sur des menus déroulants, on peut redistribuer les forces, annuler et lancer une attaque. La dernière sélection donne accès à un autre menu où vous sélectionnez le nombre des avions et leur direction. Chaque terrain d'aviation détient un seul type d'avions alliés (Sptifire ou Hurricane).

Pendant un vol, on peut contrôler jusqu'à quatre avions par escadron britannique (huit chez les Allemands). A n'importe quel moment, comme dans Flight of the Intruder, on peut aller du cockpit au flanc de l'avion, bien



Le mode carte vous permet de déployer vos escadrons

R THE SKIES



sûr. Il n'y a pas de systèmes de grades ni de promotions. Les grades constituent en fait le niveau de difficulté, comme dans Falcon et Flight of the Intruder.

Le moral des troupes joue également une grande part. Il est fondé, ou établi, davantage sur le moral moyen de toute la flotte que sur celui des pilotes individuellement. Cependant, si un pilote arrive d'une base où le moral est faible à une base où le moral est haut, le moral moyen de ce dernier diminue.

Si une base cause de nombreux tués, le moral montera, améliorant du même coup les compétences. S'il perdent régulièrement des pilotes, alors le moral chutera. Il y a une fiable diminution du moral pour un avion endommagé également. Les bases à faible moral peuvent en récupérer mais très lentement.

Il y a quatre usines d'avions fabriquant chacune un avion par jour, où se fournissent les bases. Un avion peut être réparé sur les bases. Néanmoins, si une base est endommagée, la réparation prendra plus de temps. Si les usines sont touchées, elles arrêtent la production jusqu'à ce qu'elles soient complètement réparées, ce qui peut prendre de cinq à huit jours.

Une des nouvelles caractéristiques est la gestion de la lumière et des ombres, grâce à l'utilisation des 256 couleurs au lieu de 16. Imaginez le rendu de la 3D d'un Spitfire vu de l'extérieur... L'avion pivote ensuite. L'effet de lumière. A cause de la complexité de la version PC, les programmes Amiga et ST seront moins réussis. Le jeu est fondé sur l'authenticité aussi bien au niveau du scénario que des commandes de jeu qui tient compte de l'aérodynamisme. Ce jeu multi-facettes devrait plaire aussi bien aux amateurs de stratégie qu'à ceux des simulateurs.

DEREK DELA FUENTE



Ach ja ! on rentre à la base...

REACH FOR THE SKIES	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : OCTOBRE	VIRGIN
	STANDARDS :
	PC - AMIGA - ST
	PHOTOS : PC

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS



MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78

NOUVEAU : ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C[cial] Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C[cial] Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C[cial] des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C[cial] Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

GAMEBOY
Multipliez vos vies, énergies, gameplay.
ACTION REPLAY PRO Modifiez les caractéristiques des jeux. **349F**

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement **99F**
Utilisez les cartouches américaines sur votre console française.
Des dizaines de titres disponibles !

NICE LYON



MICROMANIA NICE
Centre C[cial] Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14



MICROMANIA LYON
Centre C[cial] Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 82

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



5% DE RÉDUCTION* sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte **GRATUITEMENT** lors de votre prochain achat

*sauf sur consoles

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD
La Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N°1 234 567
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE
NHL Hockey 93 (Sim. Hockey)
Predator 2 (Arcade)
Team USA Basket (Sim.)
Jim. Connors Tennis (Sim.)
WWF Wrestlemania (Catch)

SUPER NINTENDO
Super Mario Kart (Course Kart)
Space Megaforce (Shoot'em Up)
Out of this World (Aventure)
F1 Roc (Course Auto)
Wings 2 (Action)

GAMEGEAR
Senna Grd Prix (Course F1)
Chuck Rock (Plateforme)
Prince of Persia (Aventure)
Tazmania (Plateforme)

GAMEBOY
Spiderman 2 (Arcade)
Tom and Jerry (Plateforme)
Bionic Commando (Arcade)
Dr Franken (Plateforme)

PROMOS MEGADRIVE		
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Splatter House 2	~~499F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F

PROMOS GAMEBOY		
Soccermania	~~275F~~	199F
Fist of Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F
F1 Race	~~275F~~	195F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville .... Tél ....

J19 TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)		+ 29F
TOTAL À PAYER =		F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26F**) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 **MICROMANIA**

OPTION SUD - 93 34 51 60

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

MEGADRIVE

NOUVEAU !

Les nouveautés d'abord !


Batman Returns


Jimmy Connors Tennis

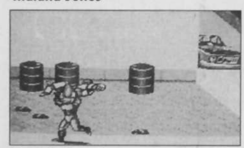

NHL PA Hockey 93


Predator 2


Global gladiator


Indiana Jones


WWF Wrestlemania


Captain America


Team USA Basketball

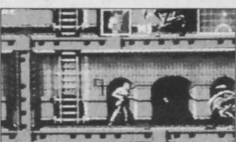

Thunderforce IV


European Club Soccer 449F


Senna Grand Prix 499F

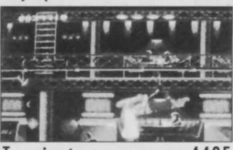

Tazmania 449F

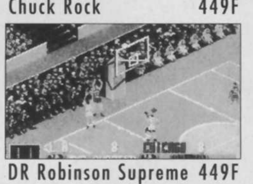

Dragon's Fury 449F


Aliens 3 449F


Olympic Gold 449F


Chuck Rock 449F


Terminator 449F


DR Robinson Supreme 449F





«LA CITY»

Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo Française,

499F

Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

JUSTE ARRIVÉS !!

Europ. Club Soccer (Foot)	**449F**
Senna Grd Prix (Course F1)	**499F**
Tazmania (Plateforme)	**449F**
Dragon's Fury (Flipper)	**449F**
Aliens 3 (Sim. boxe)	**449F**

ACTION REPLAY PRO




Multipliez vos vies, énergies, gameplay. Modifiez les caractéristiques des jeux.

499F

ACCESSOIRES

Remote controller +1 manette	249F	Arcade Power Stick	449F
La manette seule	145F	Remote controller	369F
Control Pad Pro 2	125F	Adapt. Master-Mega.	295F
Control Pad Megad.	159F	Adaptateur Secteur	175F
		Prise Péritel	175F

JOUEZ JUSQU'A 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

249F

GAGNEZ DES JEUX sur 3615 MICROMANIA

PROMOS MEGADRIVE

Altered Beast	~~449F~~	119F	Robocod	~~449F~~	399F
Crack Down	~~449F~~	119F	Rolling Thunder 2	~~499F~~	399F
E Swat	~~449F~~	119F	Golden Axe 2	~~449F~~	299F
Super Basket Ball	~~449F~~	119F	Mercs	~~475F~~	299F
Thunderforce 2	~~449F~~	119F	Moonwalker	~~395F~~	295F
Splatter House 2	~~499F~~	399F	Art Alive	~~325F~~	245F
Cadash	~~449F~~	349F	Rings of Power	~~499F~~	295F
World Cup Italia	~~395F~~	215F	Joe Montana 2	~~395F~~	295F
S. Thunderblade	~~395F~~	215F	Buck Rogers	~~499F~~	395F
Alex Kidd	~~325F~~	215F	Immortal	~~449F~~	395F
Mickey Mouse	~~449F~~	399F	Devilish	~~449F~~	249F
Quackshot	~~449F~~	399F	California Games	~~475F~~	299F

LE TOP 25 MEGADRIVE



99F OU GRATUITE
(POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE)

TOP 30

Desert Strike (Arcade)	499F	Marble Madness (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F	F22 Interceptor (Sim. Vol)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Wonderboy in Monter. (Plt.)	475F	Talmits Adventure (Aventure)	499F
Street of Rage (Combat)	449F	Batman (Action)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Side Pocket (Billard)	449F
The Simpson's (Plateforme)	395F	Toki (Plateforme)	395F
Road Rash (Course Moto)	449F	Greendog (Arcade)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F	Slime World (Arcade)	449F
Two Crudes Dudes (Combat)	399F	Pitfighter (Catch)	475F
Krusty's Fun House (Plt)	349F	Turbo Out Run (Arcade)	449F
Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F
Super Volleyball (Sim.)	299F	After burner 2 (Arcade)	449F
John Madden N2 (Baseball)	449F	Spiderman (Arcade)	449F



Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SPÉCIAL CONSOLES PORTABLES

Exclusif Vente par Correspondance

En octobre **-10%** sur les prix indiqués pour tous les jeux de cette page

et les Frais de Port Gratuits !!

DÉMENT !!

IMPORTANT : cette offre concerne tous les jeux disponibles au moment de la réception de la commande par téléphone, courrier, minitel. Elle est valable du 1er au 31-10-92 et exclusivement en vente par correspondance. Elle ne s'applique pas aux consoles.

GAMEBOY

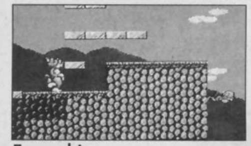
ACCESSOIRES

ADAPT SECTEUR	99F	LOUPE	89F	ETUI PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEKEEPER	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	119F	BANANE GAMEBOY	145F	...	

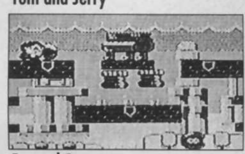
Les nouveautés d'abord !


Mac Donald Land


Starwars


Tom and Jerry


Joe and Mac


Parasol Star


Spiderman 2


Prince Vaillant 275F



JUSTE ARRIVÉS !!

WWF Superstars 2 (Catch)	275F
Simpson's n2 (Plateforme)	275F
Double Dragon 3 (Arcade)	275F
Terminator 2 (Arcade)	269F
G.F. KO Boxing (Sim. boxe)	275F
Ferrari Grd Prix (Course F1)	275F
Kirby's Dream. (Plateforme)	275F
Ultima Ruines (Aventure)	325F
Dr Franken (Plateforme)	275F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	~~275F~~	199F
Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F

GAMEBOY



Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

Modifiez les caractéristiques des jeux.

ACTION REPLAY PRO 349F

OFFRE SPÉCIALE GAMEBOY

+ Tétris
+ Les Écouteurs Stéréo

690F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY



LE LIGHT MASTER **99F**

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

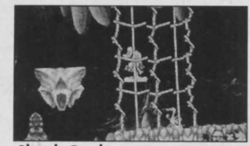
TOP 30

Mickey Dangerous Chase (Plt)	275F	Tiny Toon (Plateforme)	275F
Adventure Island (Plt)	269F	Blades of Steel (Ice Hockey)	269F
Super Marioland (Plt)	229F	Batman Return of joker (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	269F	Rogger Rabbit (Arcade)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F	Double Dragon 2 (Arcade)	269F
Hook (Plateforme)	269F	Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Megaman 2 (Plateforme)	275F	Hudson Hawk (Arcade)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F	Beetle juice (Arcade)	275F
Addams Family (Arcade)	275F	Nintendo World Cup (Football)	229F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F	Prophecy Vs Child	275F
Prince of Persia (Action)	275F	Pitfighter (Catch)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F	WWF Super Stars (Catch)	269F
Pacman (Arcade)	249F	Duck Tales (Plateforme)	289F
Football International (Sim.)	249F	Batman (Plateforme)	269F
Tennis (Sim. tennis)	229F	NBA All Star Chal. (Basket)	275F

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

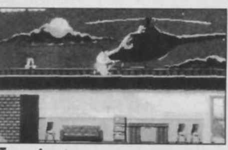
GAMEGEAR


Robinson Supreme

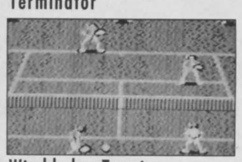

Chuck Rock


Tazmania


Batman Returns


Terminator


Alien 3


Wimbledon Tennis


Prince of Persia

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	~~215F~~	195F
Space Harrier 3D	~~245F~~	175F

JUSTE ARRIVÉS !!

Out Run Europa (Course Auto)
Paperboy (Arcade)
Aerial Assault (Arcade)

DÉMENT !! ADAPTATEUR SECTEUR 99F SPÉCIAL GAMEGEAR



GÉANT GAMEGEAR

+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur

1290F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **99F**

(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)



NOUVEAU GAMEGEAR

+ Columns

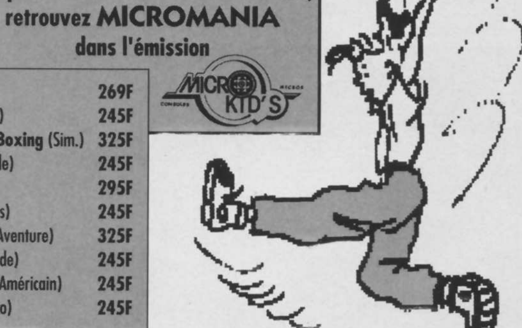
995F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR **149F**

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission



TOP 20

Senna Grand Prix (Course F1)	269F	Shinobi (Arcade)	269F
Spiderman (Arcade)	249F	G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderboy Dragon's Trap (Plt)	269F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Chase HQ (Arcade)	295F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Chessmaster (Echecs)	245F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F	Joe Montana (Foot Américain)	245F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Out Run (Course Auto)	245F

Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

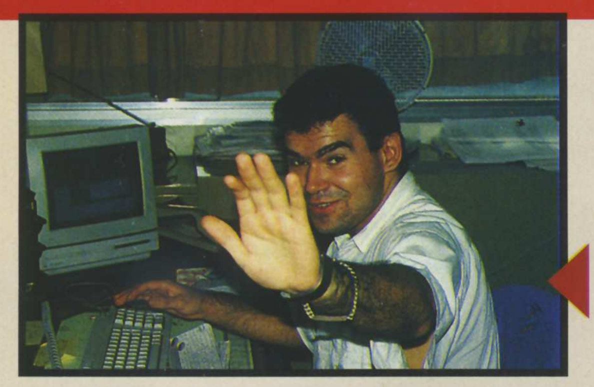
MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD !



Vous avez LE CHOIX!

•VOUS POUVEZ CONTINUER A COURIR SOUS LA PLUIE POUR ACHETER JOYSTICK CHEZ UN KIOSQUIER OU IL Y A LA QUEUE.



•JOYSTICK ARRIVE DIRECTEMENT CHEZ VOUS ALORS QUE VOUS JOUEZ A WING COMMANDER 2 SUR 486-40 EN VOUS BAFFRANT DE FRIANDISES.

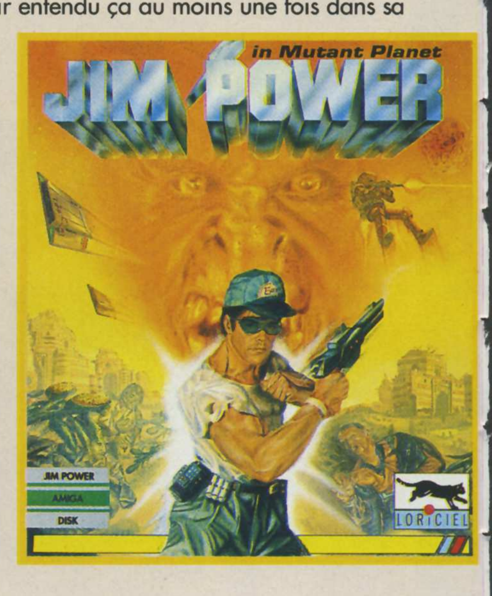
Le type en photo, là, à côté, il s'appelle Antonio. Ça fait maintenant un petit bout de temps qu'il bosse chez Joy, où il s'occupe des abonnements et du courrier. Il ya deux choses qu'Antonio déteste par dessus tout: bosser et se faire appeler Tonio. Naturellement, quand on a su ça, tout le monde s'est mis à l'appeler Tonio, vous nous connaissez. Pour ce qui est du boulot, c'est vraiment quelque chose qu'il a en horreur. Quand on l'entend ronchonner, c'est qu'il doit s'occuper d'un nouvel abonné. Quand il grogne, c'est qu'il doit préparer l'envoi de jeux. Quand il hurle à la mort, il faut avoir entendu ça au moins une fois dans sa vie, c'est qu'il doit porter les sacs postaux pleins de jeux jusqu'à l'ascenseur où un facteur vient les prendre.

Pendant les vacances, on a trouvé un moyen d'embêter davantage le pauvre Tonio: on change les jeux offerts avec l'abonnement, ça va lui faire encore plus de boulot, ça va être super rigolo. Procédons par ordre.

Vous pouvez opter pour l'abonnement simple, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30), soit 60 francs d'économie, c'est toujours ça de pris.

Vous pouvez choisir l'abonnement compliqué, grâce auquel vous allez recevoir les 11 prochains numéros et le jeu de votre choix parmi ceux que nous vous proposons. Et ça vous coûtera seulement le prix normal (280 francs) plus les frais de port (25 francs), soit 305 francs, soit pas cher du tout. Autrement dit, vous payez le même prix qu'en kiosque, et vous recevez un jeu en cadeau.

Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion en 3614 sur le serveur, et vos petites annonces sont prioritaires.



BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À: JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

☐ Je veux continuer de courir sous la pluie, mon "kiosquier" est un vrai clown, j'aime bien le voir régulièrement. Il me file des bonbons.

☐ Mon petit Tonio, je veux juste un abonnement à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde). Pour le 486-40 et les friandises, je refuse, j'ai beaucoup mieux à la maison. Envoie-moi Joystick tous les mois, je ne demande rien de plus.

☐ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris). J'aimerais bien aussi recevoir l'enregistrement vidéo de Tonio quand il portera les sacs postaux, arrangez-vous pour que je puisse reconnaître mon paquet.

OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT et jusqu'à la prochaine offre.

JIM POWER ☐ AMIGA ☐ ST ☐ CPC DK

TINY SKWEEKS ☐ AMIGA ☐ ST ☐ PC3'1/2 ☐ PC 5'1/4 ☐ CPC DK ☐ CPC K7 ☐ C64 DK ☐ C64 K7

Je veux aussi les 120mn de crédit en 3614 sur le 3615 JOYSTICK et j'indique mon pseudo............................(qui doit déjà exister sur le serveur)

Et puis, emporté par mon élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander sans s'abonner!). J'envoie 25F par exemplaire, sauf le 7, le 18 et le 29 qui sont à 30F. (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30

Nom:..Prénom:...Adresse:...

....Ville:..CP:......................Tel:....................................Age:.........................ans

Modèle d'ordinateur :...Modèle de console:..

N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

TOP 20

ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA
The Games Espana	349/349F
Sensible Soccer	259/259F
Ishar	299/299F
Dune	ND/309F
EPIC	249/249F
Hook	259/259F
Vroom Data disc	149/149F
Civilization	ND/349F
Lure Of Tempress	309/309F
Airbus	359/359F

ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA
Crazy Cars 3	299/299F
Fire and Ice	259/259F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Graham Taylor Challenge	299/299F
Jaguar	ND/259F
Eye of Beholder 2	ND/359F
Vroom	249/249F
Striker	259/259F
Monkey Island 2	ND/379F
Global Effect	349/299F

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

	ST/AMIGA
Air Support	ND/259F
Aquatic Games	319/319F
Indy IV (Action)	259/259F
Indy IV (Aventure)	ND/379F
Populous N2 Plus	ND/379F
Super Sport Challenge	299/299F
Wizzkid	259/259F

NOUVEAU ST/AMIGA

DOUBLE BILL
F19 Stealth Fighter
+
Mig 29M Fulcrum
ST/AMIGA
399F/399F

DOUBLE BILL
3D Construction Kit
+
Deluxe Paint 3
ST/AMIGA
399F/399F

GAGNEZ DES JEUX sur 3615 MICROMANIA

ENSEMBLE DU CATALOGUE

	ST/AMIGA
Battle Isle	ND/299F
Birds of Prey	ND/349F
California Games 2	259/259F
Carl Lewis Challenge	259/259F
Castles	ND/299F
Covert Action	349/349F
Dark Queen Of Krynn	ND/309F
Giants of Europe	ND/79F
Harpoon	ND/349F
John Barnes	259/259F
Links	ND/359F
Megafortress	ND/309F
Megatraveller 2	ND/299F
Ork	259F/ND

	ST/AMIGA
Pinball Dreams	ND/259F
Plan 9	349/349F
Pool of Darkness	ND/329F
Populous 2	299/299F
Powermonger Data Disk	149F/ND
Project X	ND/259F
Push Over	259/259F
Risky Woods	ND/269F
Robocop 3	259/259F
Shuttle	309F/309F
Superski 2	299/299F
Super Tetris	349/299F
Steel Empire	299/299F
Ultima VI	309F/ND

AUTRES NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA
Bard's Tale Const. Set	ND/319F
Bunny Bricks	229/229F
Castles	279F/ND
Castles data disk	ND/319F
Conquest of Longbow	ND/349F
Crusader of Dark Savant	ND/459F
Daemonsgate	ND/349F
Dominium	299/299F
Free D. Cl	ND/279F
G - Loc	179f/ND
Lord of Rings	ND/259F
Nova 9	ND/349F
No Greater Glory	ND/349F
Pacific Islands	299/299F
Pool	259/259F
Populous Challenge data disk	ND/149F
Prophecy of Shadow	ND/329F
Red Zone	ND/259F
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
Rules of Engagement	ND/259F
Utopia Twin Pack	349/349F

PROMOS ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA	ST/AMIGA
John Madden Football	ND/~~259F~~	ND/199F
Black Crypt	ND/~~259F~~	ND/225F
Master Golf	ND/~~349F~~	ND/199F
California Games 2	ND/~~259F~~	ND/199F
Addams Family	~~259/259F~~	225/225F
Parasol Stars	~~259/259F~~	225/225F
Battle Data Disk	ND/~~199F~~	ND/99F
Populous Editor	ND/~~199F~~	ND/99F
Sports Collection	~~199/199F~~	99/99F
Vroom data disc	ND/~~149F~~	ND/99F

MANETTES DE JEU

Manette SPEEDKING	125F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
Manette NAVIGATOR	149F	QUICJK JOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F	QUICKJOY TOPSTAR	295F

PC COMPATIBLES

NOUVEAU - DOUBLE BILL

F19 Stealth Fighter
+ Mig 29M Fulcrum
399F

3D Construction Kit
+ Deluxe Paint 3
399F

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

A Train	399F	F15 Strike Eagle N3	499F
A.T.A.C	449F	Indy IV (Action)	309F
B 17 Fortresse Volante	449F	Mantis	499F
Crazy Cars 3	299F	The Manager	309F

AUTRES NOUVEAUTÉS

Amazon	309F	Lord of the Rings 2	349F
Birds of Prey	419F	Microprose Golf	499F
Car and Driver	419F	Pacific Islands	349F
Crusader of Dark Savant	459F	Quest for Glory	399F
Daemonsgate	399F	Rex Nebular	499F
Darklands	499F	Risky Woods	319F
Dominium	329F	Sherlock Holmes	419F
Falcon Miss Disk 1	249F	Spécial Forces	399F
Grand Prix Unlimited	349F	Super Sport Chall.	329F
Gunship 2000 Scén.Disk	249F	Task Force 1942	449F
Harpoon Designer	199F	Theater of War	379F
John Madden 2	319F	The Seige	299F
Laura Bow	399F	V for Victory	379F

TOP 20

PC COMPATIBLES

Aces of the Pacific	399F
Lure of Tempress	359F
Dune	359F
Indy IV (Aventure)	379F
Hook	349F
The Games Espana 92	399F
Powermonger	349F
Ishar	299F
Eternam	349F
Civilisation	399F

PC COMPATIBLES

Global Conquest	449F
Dark Queen of Krynn	329F
Prophecy of Shadow	329F
Ultima VII	399F
Falcon 3.0	449F
Epic	349F
Heroes of the 357Th	349F
Push Over	299F
World Tennis Champ	349F
Global Effect	349F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

Another World	349F	Monkey Island 2	359F
California Games	309F	Plan 9	399F
Carl Lewis Challenge	349F	Rampart	299F
Castles	349F	Steel Empire	349F
Castles Data Disk	149F	Super Tetris	349F
Chessmaster 3000	359F	Toyota	299F
Dungeon Master	349F	Treasure to Savage Frontier	329F
Eye of Beholder N2	349F	Ultima Underworld	399F
F117A NightHawk	399F	Utopia	299F
Harpoon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Jetfighter 2	399F	Wing Commander N2	399F
Links	399F	Wing Com. 2 Spécial N2	199F
Links Hyatt, etc...	179F	World Class Chess	359F

PROMOS PC COMPATIBLES

Star Trek	~~349F~~	299F
Midwinter 2	~~399F~~	199F
Super Ski 2	~~329F~~	279F
Corporation	~~299F~~	149F
Immortal	~~199F~~	99F

MANETTES DE JEU

TOPSTAR SV227	289F	CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV202	175F	QJOY SV 202 + CARTE	299F



Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Le mois dernier, mon enthousiasme naturel tempéré par quelques heures de sommeil en moins, m'avait fait dire que Kether était inspiré par l'Egypte. En fait, l'histoire découle plus particulièrement de la mythologie de l'Ile de Pâques, comme en témoigne cette reproduction de runes trouvée sur l'Ile et ayant servi au stylisme du jeu.

KETHER

Le mois dernier, je vous entretenais des projets d'Infogramme concernant l'environnement CDI et plus particulièrement de Kether. Ce mois-ci, retour sur ce jeu qui s'annonce particulièrement grandiose.



Pendant la création de Kether, de nombreux essais ont été faits. Ici, on peut voir un écran finalement abandonné pour la version finale.



Les mots me manquent. Je crois que je vais faire des infidélités à Tracy !

Extérieur nuit, dans l'espace:

La friction des nuages d'hydrogène fit crisser la coque des vaisseaux.
L'espace venait de se replier. Un bang galactique annonça la fin de l'hyper-propulsion éonique.

Des milliers d'étoiles embrasèrent la voûte céleste. L'Armada glissa encore quelques secondes dans l'espace intemporel.

Elle quitta enfin la vitesse de la lumière et l'arche du temps stabilisa le mouvement des étoiles.

La légion spatiale "QUASAR FIVE" prit position près du centre de la galaxie. A deux années lumière d'un immense trou noir inter-galactique.

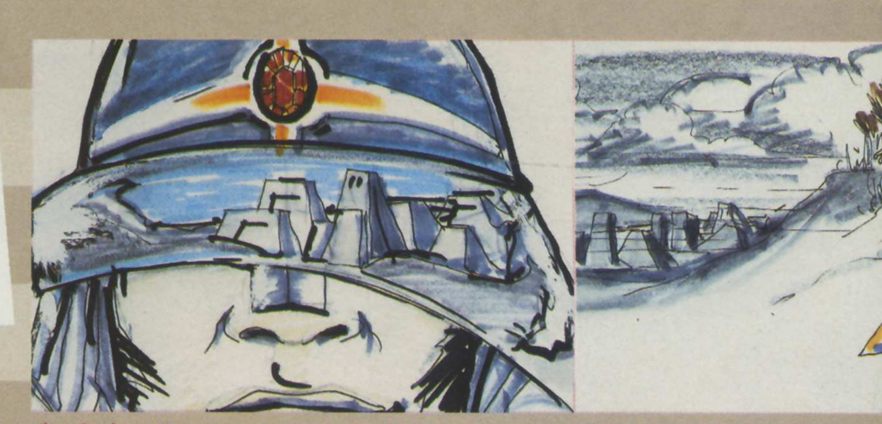
Dix transporteurs escortés par deux chasseurs KX possédant chacun l'arme absolue glissèrent silencieusement entre les trois soleils.

L'Armada "QUASAR FIVE", véritable police de l'univers, venait de décimer les GORTX à l'autre bout de la galaxie et se préparait déjà à sa prochaine mission.

Aussi grand que mille soleils, OSMONDA, le cerveau de l'univers connu, rayonnait ses pensées vers chaque Empereur.

C'est OSMONDA qui informait chaque ordinateur universel des prochaines missions.

Parce que les jeux modernes ressemblent de plus en plus à une production cinématographique, tout commence par un scénario écrit.



Après le scénario, on passe au découpage scène par scène qui permet de coordonner image, son, interactivité et mise en place des objets.

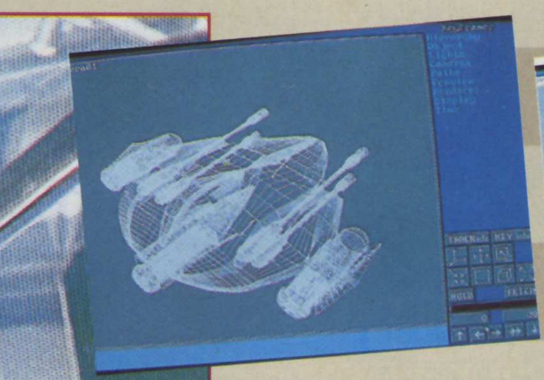
Kether, qui devait s'appeler originellement Le Mystère de Kether est un projet assez lourd à gérer, mettant en oeuvre plusieurs types de technologies jusqu'alors peu utilisées pour un jeu. Son scénariste, Guy Selva, a voulu créer un Space Opéra offrant au joueur la possibilité de profiter des capacités du CDI en matière de son et de graphisme. L'équipe, regroupée sous le label IWP (Interactive World Production), fonctionne au sein d'Infogrames comme une équipe autonome: la programmation est de William Hennebois, la coordination du code est de Jean Noël Megoze, la direction technique est de Eric

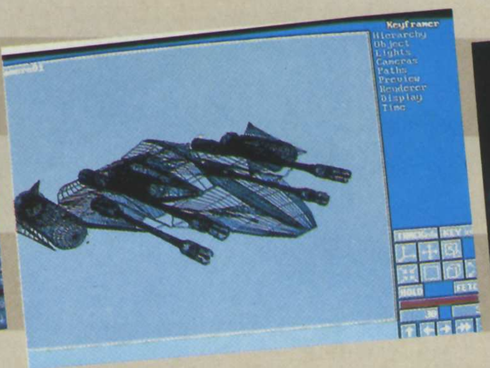


Le costume, créé de toute pièce a ensuite été mis sur un personnage réel, digitalisé et incrusté sur les images de synthèse.



Les personnages, avant de prendre vie sur l'écran, subissent eux aussi quelques modifications.

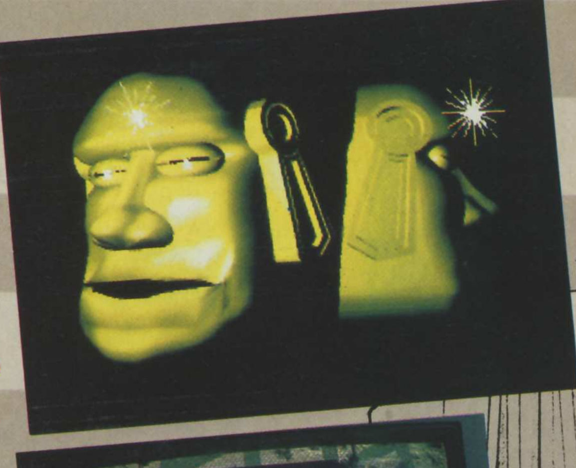






De l'esquisse au résutlat final (logiciel 3D Autodesk sur PC).





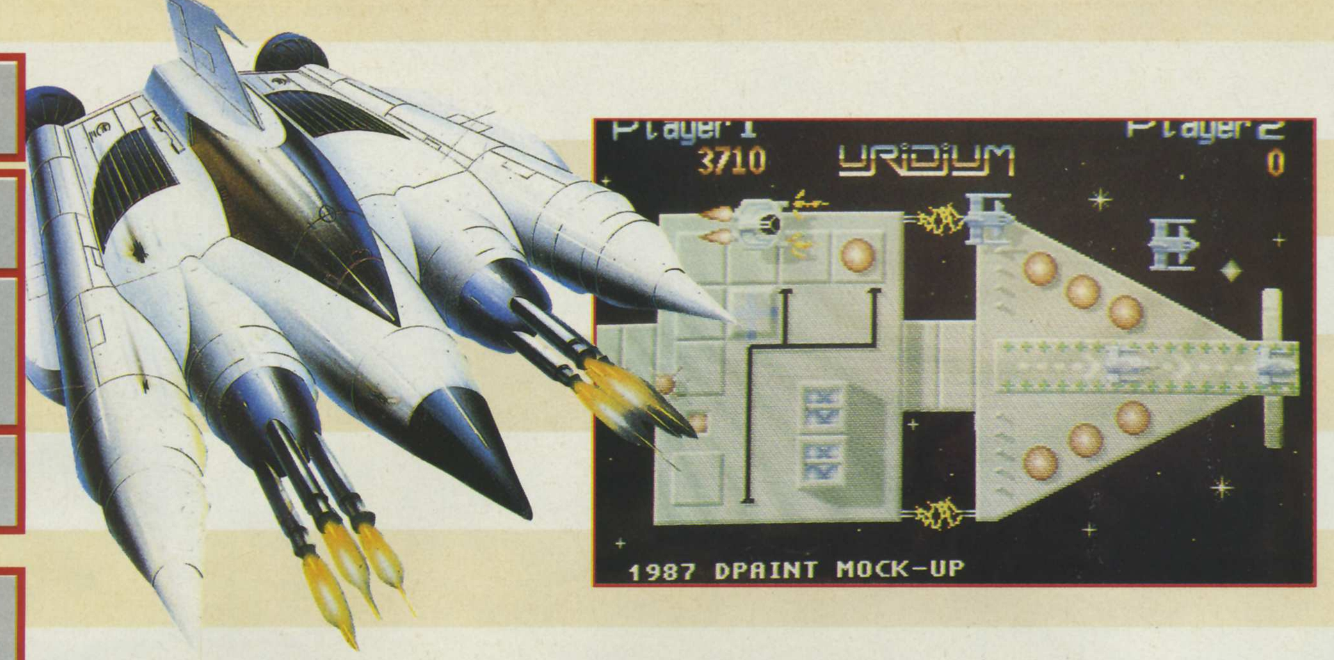
La tête sera probablement retravaillée au niveau des lumières. A l'écran, elle tourne !

Pendant le jeu, il faudra résoudre des énigmes similaires.

Mottet et la création et programmation des énigmes sont de Benoit Harribart, le tout supervisé par Eric Mottet qui assure la direction technique et Guy Selva, auteur du projet et également directeur artistique. De plus, IWP a fait appel à LBO, studio bruxellois spécialisé dans l'imagerie de synthèse sur Silicon Graphics et [illegible]que [illegible] qui a [illegible] composé une [illegible] originale.

En attendant la sortie du produit, intéressons-nous à la Génese, riche de péripéties tant il est constant qu'un nouveau type de jeu appelle de nouveaux challenges.

EN CHANTIER



URIDIUM 2

1ÈRE PARTIE

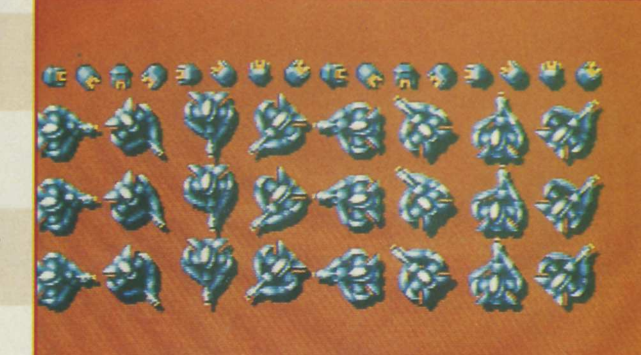
Version sur Amiga
par Andrew Braybook et Derek dela Fuente

Andrew Braybook travaille sur la réalisation de son prochain jeu 16 bits, Uridium 2. A partir de ce numéro, tous les mois, vous retrouverez le journal d'Andrew qui nous écrira toutes les difficultés qu'il rencontre, et qui détaillera le travail qu'il développe pour son jeu. Considéré comme l'un des meilleurs programmeurs de l'industrie des jeux videos, notamment grâce à Fire & Ice qui est sûrement l'un des jeux de plates-formes les plus réussis sur Amiga ou ST, Andrew nous prépare un shoot-em up qui risque de captiver plus d'un joueur.

Quelques petites précisions avant tout. Le projet Amiga que l'on connait maintenant sous le nom d'Uridium 2 est la suite d'un jeu sur Commodore C64 appelé à l'époque, vous l'avez deviné, Uridium. Ce jeu, sorti en février 1986, offrait un scrolling horizontal d'une rapidité sidérante pour servir l'un des meilleurs shoot-em de l'époque. Une suite, Uridium+, est sortie une année plus tard et les deux versions sont apparues depuis lors sur de nombreuses compilations.

Graftgold, le label où travaille Andrew, a commencé à développer des jeux 16 bits pour Atari ST et Amiga en 1989 avec la conversion de Rainbow Islands, puis d'autres titres sont sortis: Simulcra, Super Off Road, Paradroid'90, Realms et Fire & Ice. Pour répondre à la demande du public, Graftgold a commencé à travailler sur Uridium 2, qui offrira tout ce qu'il y avait dans la version originale sur C64, plus bien d'autres éléments. Laissons maintenant la plume à Andrew Braybook qui va nous décrire son travail dans les moindres détails.

Andrew et John avec la tronche de Cool Coyotte le héros de Fire & Ice.



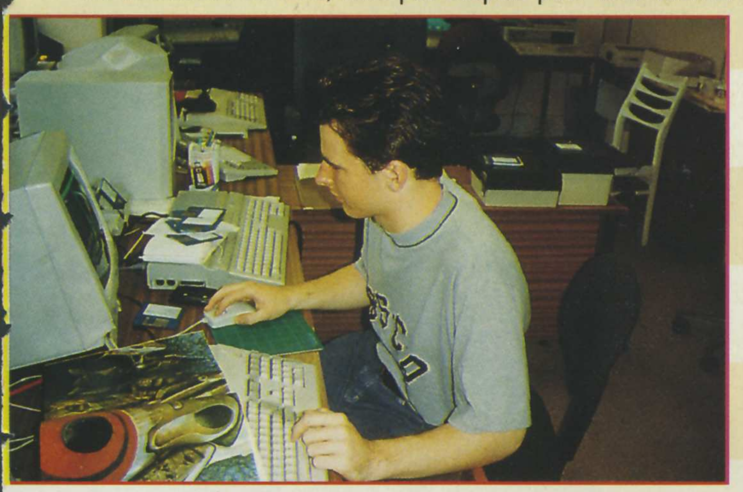
Les différentes phases d'animations du robot, avec les séries de pieds en haut de l'écran.

Nous avons démarré ce projet en plein milieu du développement de Fire & Ice; à l'époque, le jeu n'était qu'une ébauche, quitte à reprogrammer de nombreuses routines par la suite sans avoir à tout refaire quand même. Déjà, j'avais le système de scrolling et une routine qui permettait d'afficher des objets de différentes tailles. C'est environ à cette époque que j'ai reçu des visiteurs étrangers, Julian Eggebrecht et Holger

Andrew effectuant une superbe imitation de Jeff Minter.

Schmidt, venus de Düsseldorf. Ils étaient en fait à la recherche de tartes aux pommes faites maison, mais ils ont tout de même jeté un coup d'œil à mon prgramme pour voir s'il pouvait aider à accélérer le tout. Ils avaient vu la démo de Fire & Ice à l'ECTS et voulaient essayer de le faire tourner en 50 images par secondes. Nous sommes tombés d'accord pour dire que le système de détection des contours du décor prenait trop de temps, mais qu'il serait vraiment dommage de le retirer. Bien sûr, il y a eu un échange technique, montre moi ta routine de scrolling et je te montre la mienne! La technique qu'ils ont utilisée pour Turrican était différente de la mienne tout en utilisant le même principe. Leur système est-il meilleur? Cela dépend en fait de l'application que l'on recherche.

Avançons donc jusqu'en mai 1992. Fire & Ice fait son chemin, il est donc temps de récupérer les morceaux d'Uridium 2 qui trainent un peu partout. Une routine de scrolling et quelques afficheurs de sprites rapides, bons pour les animations de fond, mais peu adaptés pour faire tourner



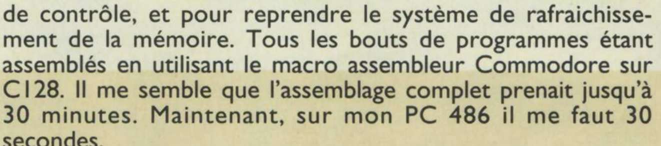
John, le graphiste, en plein travail. Des documents, des photos de peintures S.F. sont utilisés pour reproduire l'ambiance futuriste nécessaire à Uridium 2.

de nombreux objets isolés. je veux vraiment utiliser le mode 32 couleurs pour ce jeu, pas moins, et c'est un véritable challenge. J'ai calculé que l'avant-plan ne serait pas si terrible que ça à gérer, à condition que l'écran ne soit pas trop énorme. Apidya semble faire du bon boulot dans ce domaine. Si j'utilise beaucoup de mémoire pour gérer ce problème de gestion d'avant-plan, je devrais m'en sortir. Je n'ai pas vraiment besoin de beaucoup d'animations d'arrière-plan dans ce jeu, si j'utilise donc un système plus proche de Turrican je devrais récupérer de la vitesse tout en perdant des animations. Comme Turrican dispose de beaucoup d'animations de fond, je pourrais peut-être même en rajouter par la suite, il faudra juste sortir un peu plus de tartes aux pommes du frigo pour tenir le rythme! Bien, la routine de scrolling est maintenant réécrite et des modifications mineures ont été apportées aux routines d'affichages afin de mémoriser l'endroit où les objets étaient affichés pour restaurer le fond par la suite. Avant, je rétablissais l'écran directement à partir d'une carte de caractères, un



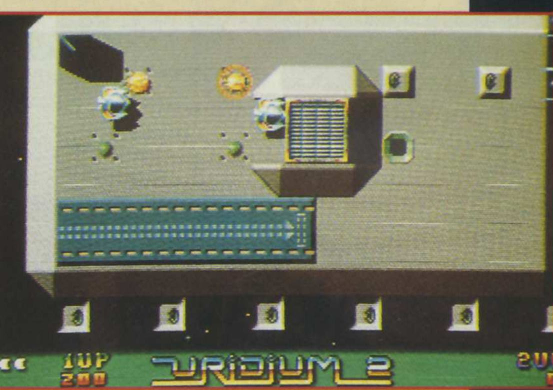
Uridium 2 dans sa version 92 ressemblera beaucoup plus à ça. Le jeu commence à prendre forme.

peu comme dans un système basé sur le texte. Pour retrouver l'ambiance du premier Uridium, j'ai ressorti mes vieilles backups du C64 pour jeter un œil au programme source. Je peux l'utiliser comme référence pour obtenir toutes les variations de vitesses et les accélérations du mode



de contrôle, et pour reprendre le système de rafraichissement de la mémoire. Tous les bouts de programmes étant assemblés en utilisant le macro assembleur Commodore sur C128. Il me semble que l'assemblage complet prenait jusqu'à 30 minutes. Maintenant, sur mon PC 486 il me faut 30 secondes.

La première chose que j'intègre dans un jeu, c'est le mode de contrôle. C'est absolument vital, le mode de contrôle est le lien entre le joueur et le jeu. Si cette partie est mauvaise le joueur ne se sentira pas à l'aise avec le soft. J'ai repris tous les paramètres du mode de contrôle dans l'original sur C64. J'ai passé pas mal de temps à ré-examiner le programme de contrôle qui était alors divisé en quatre parties distinctes. Cela me parait complètement cinglé, j'ai donc réécrit le tout en une seule routine avant de comprendre pourquoi je l'avais faite comme ça à l'époque. Si vous programmez les mouvements gauche/droite de façon totalement indépendante des mouvements haut/bas, vous pouvez les isoler pour appeler uniquement la routine dont vous avez besoin. C'est ce qui se passe dans l'original. Une des améliorations que je veux apporter dans Uridium 2 est la possibilité de faire voler deux vaisseaux, avec deux joueurs, ou un joueur plus un vaisseau téléguidé; ce qui implique une extension de la routine de contrôle; il est donc préférable d'y penser avant de l'écrire, plutôt que l'écrire et devoir tout modifier par la suite. Les vaisseaux se déplacent l'un après l'autre ce qui évite tout conflit s'ils tentent d'aller chacun dans une direction. La 'caméra' suit le vaisseau qui se trouve à l'avant et se recentre sur le second si le premier se fait détruire. Le second joueur n'a de l'influence que sur les déplacements haut, bas et feu et sa vitesse est dictée par le premier vaisseau. Ce qui implique une certaine complicité entre les deux joueurs.

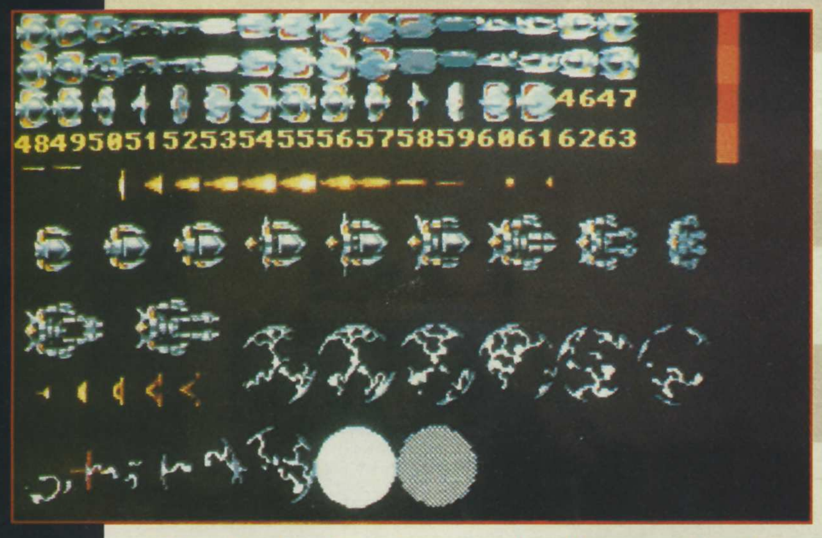




Une fois que le mode de contrôle est écrit, le joueur veut pouvoir tirer, il faut donc écrire le générateur de projectiles, avec leurs mouvements et leurs disparitions quand ils sortent de l'écran. Ce jeu demande de nombreux projectiles à l'écran, spécialement quand deux joueurs se promènent et cartonnent en même temps. Pas de programmation spéciale à effectuer, mais des routines rapides. je veux installer de nombreuses armes, les joueurs semblent réclamer ces possibilités en ce moment.

Une fois que les projectiles sont installés, il faut des objets à dégommer pour pouvoir tester les routines convenablement. Plutôt que d'écrire tout le programme qui génère les vagues d'ennemis, je commence par placer un curseur qui rapporte des points quand on lui tire dessus. Je l'ai aussi défini comme étant un projectile ennemi pour tester la destruction du vaisseau du joueur. J'utilise toujours un curseur pour ce genre de debuggage.

URIDIUM 2 SUITE



Une planche de sprites, avec les diverses animations du vaisseau.

L'autre amélioration que je veux apporter à Uridium 2 par rapport à l'original, est d'abandonner le système de bonus machine-à-sous en le remplaçant par une section davantage dans le style de Paradroid où le vaisseau Manta survole le dernier couloir, se transforme en robot géant et s'écrase sur la coque de l'énorme vaisseau. La bataille continue alors à l'intérieur, le robot géant combattant contre les nombreux occupants du vaisseau. Des réacteurs peuvent être détruits pour obtenir des points de bonus, les occupants du vaisseau vous attaquent et vous devez vous échapper avant que votre armure ne soit complètement détruite. Je vais utiliser les sprites hard de façon intensive dans ce jeu, mais l'amiga étant limité à quatre sprites de 15 couleurs, et sachant que j'en utilise déjà un pour les étoiles, je dois donc utiliser les sprites restant avec précaution. Je peux réutiliser les canaux des sprites pour de nombreux objets en bas de l'écran, des problèmes apparaitront uniquement s'ils s'alignent horizontalement. Je dois donc les programmer dans un autre plan. Les sprites seron utilisés principalement pour les projectiles des ennemis, pour les explosions et les vaisseaux qui ne seront dessinés qu'en 15 couleurs. Si les sprites s'alignent je passerai alors au blitter pour éviter les effets de clignotement.En stockant tous les sprites au format blitter et en les convertissant au format sprite au moment de les afficher, je suis sûr que les sprites excédentaires seront gérés par le blitter. Je vais réécrire les différentes routines d'affichage blitter. Un affichage isolé ne fonctionnait pas, ce qui a mis en évidence une erreur fondamentale. Toutes ces routines étaient un peu bancales, à force de les transporter de programme en programme. Je dispose d'afficheurs simples pour les plans bitmap, d'afficheurs pour objet en une seule couleur et d'autres afficheurs pour des objets isolés.

Le joueur pourra ramasser des missiles à têtes-chercheuses. Voici quelques-uns des problèmes à résoudre pour cette section: choix rapide de la cible à atteindre, et empêcher d'autres missiles de choisir la même cible. Si une cible est détruite avant que le missile ne l'atteigne, celui-ci doit s'orienter sur une autre cible et ne pas tourner en rond comme un crétin. De même, si un missile se fait détruire avant d'atteindre sa cible, il faut signaler aux futurs missiles que cette cible est à nouveau libre. je me demande si le Pentagone a lui aussi le même problème.

Chez Graftgold on sait programmer, mais personne ne sait laver les moniteurs. Envoyez vos C.V. de spécialistes de «Bref, vitres, à l'alcooool».

Ensuite, j'ai programmé le deuxième mode de contrôle pour le robot, une fois qu'il est entré, à travers le plafond, sur le pont du vaisseau. Ce mode de contrôle utilisera les 8 directions possibles, comme pour les droits de combats dans Paradroid'90. Je veux que le robot puisse reculer, si nécessaire, pour des retraites plus dignes, et plutôt que d'avoir des têtes animées, j'ai opté pour des pieds contrôlés séparément. Cela réduit le nombre d'images nécessaires pour animer le robot et permet d'avoir des mouvements de pieds proportionnels à la vitesse de déplacement du robot. Comme pour les vaisseaux Manta, deux joueurs pourront être présents à l'écran, l'un disposant d'un vaisseau téléguidé. J'aime bien commencer rapidement le programme de présentation du jeu, histoire de faire croire aux gens que le soft est presque fini. J'en ai profité pour intégrer le tableau des high-scores et le système d'entrée des initiales des joueurs. J'aime dessiner les fontes des textes moi-même. La fonte d'Uridium 2 est basée sur des textes des années 70 en 3D, rendus en 19 couleurs. Actuellement, les lettres se chevauchent les unes les autres, je dois donc réécrire le système de positionnement et de priorité quand elles se mettent à bouger. Et elles bougent beaucoup.



Le robot lâche des missiles à têtes chercheuses. Pour l'instant, ils ne peuvent lutter que contre des projectiles d'ennemis fictifs.

Voici donc tout ce que j'ai dû faire jusqu'au mois d'août. J'ai maintenant le squelette du jeu, je vais donc essayer de décrire en détail tout ce qui se passe maintenant, semaine après semaine, en commençant par la première semaine d'août.

Je ne suis pas très content des animations des robots pour l'instant. Ce qui rend les graphistes complètement fous car ils doivent le dessiner et l'animer dans une direction, puis le tourner et le redessiner à cause des changements de lumière pour les 8 directions. Je me suis aperçu de ce problème lorsque j'ai essayé d'en dessiner un moi-même, en reprenant des robots de livres japonais et en les imaginant vus d'au dessus. Dessiner un robot détaillé prend du temps, mais l'animer prend une éternité. Je me suis impatienté au bout de deux rotations, et je me suis alors contenté d'afficher des flèches et des chiffres d'animations sous Deluxe Paint pour les sauver et voir ce que cela donnait.

A SUIVRE...



ATAC



Une simulation de vol stratégique de MicroProse

Nous sommes en 2003 et l'un des fléaux du siècle dernier commence à détruire le nouveau. La drogue.

C'est le moment d'agir. Une force d'élite clandestine est créée, les dossiers top-secrets portent les lettres ATAC (Advanced Tactical Air Command).



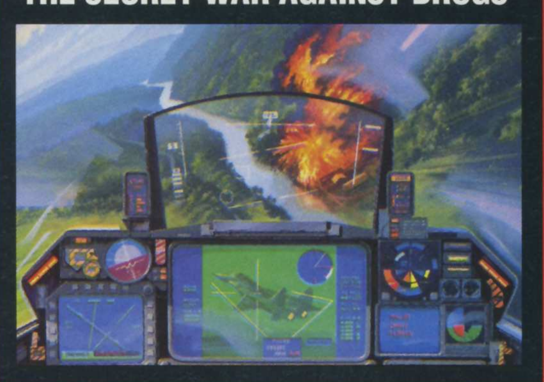


Avec huit pilotes, huit F22 et huit hélicoptères Apache basés sur un site secret en Colombie, vous devez élaborer la stratégie qui permettra de venir à bout des quatre barons de la drogue immensément riches et puissants.





Etablissez un réseau de renseignements, étudiez les rapports de reconnaissance, puis envoyez des escadrilles attaquer les laboratoires de drogue, les plantations, ou les cargaisons transportées par air, terre et mer. Mais soyez aussi prêt à vous défendre! Les barons de la drogue déploieront des avions et missiles sophistiqués contre vous.





ATAC est le premier d'une nouvelle catégorie de Simulations de Vol Stratégiques de MicroProse. La victoire ne dépend pas uniquement de vos talents de pilote. Vous devez également être excellent stratège. Dans cette simulation, c'est vos décisions qui comptent!

Passez à l'ATAC!

Une simulation de vol stratégique de MicroProse

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE
Spécialiste du ludiciel

ATAC. Paru d'abord sur compatibles IBM PC, suivi de Commodore Amiga et Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326
DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE

LE FALCON PREN

Ça y est, la relève micro façon Atari arrive. Au début du mois de novembre, le Falcon 030 sera disponible et tout le monde pourra poser ses petits doigts sur le (presque) nouveau clavier de la machine. Avant cela, faisons un petit tour dans ce monde naissant.



Atari a profité du Salon de Düsseldorf, qui se déroulait du 15 au 23 Août, pour présenter sa nouvelle machine: le Falcon 030. Conférences, murs d'images et nombreuses machines exposées, tout était étudié pour capter l'attention des visiteurs, pour leur donner l'envie du Falcon.

On l'attend maintenant depuis longtemps le nouvel ordinateur qui viendra secouer le marché. Tandis que les consoles prennent une part de plus en plus importante du gâteau, en micro il n'y a guère que le marché des compatibles PC qui montre dynamisme et envie de se battre. Depuis quelques mois il n'y en a que pour le PC: les softs arrivent à la pelle sur cette machine alors que les autres bécanes se voient rationnées et doivent se contenter de quelques softs par-ci par-là. Il était temps de réagir.

Sam Tramiel (à gauche), patron d'Atari, a le sourire du papa heureux. Il traîne dans les couloirs de la boîte, interpelle chaque employé pour lui annoncer la bonne nouvelle:«hey, t'sais, hey, j'l'ai eu là, hop, ça y est, hey».



AH, C'ETAIT L'BON TEMPS

Oui, il n'y a pas si longtemps, Atari prenait toute la place, le ST se vendait comme des petits pains et faisait figure de meilleure machine du moment. Depuis 1991, la régression est indéniable et les chiffres des ventes de logiciels sur cette machine occupent maintenant une place peu enviable.

Atari va donc tenter de nous refaire le coup de la machine qui casse tout avec son Falcon 030. Ordinateur pensé pour le marché Américain (paradoxalement, Atari société Américaine, n'a jamais pu imposer le ST dans son pays. Vengeance?), le Falcon sortira pourtant en Europe très bientôt. Début novembre a été annoncé pour sa disponibilité. Mais alors, dans qu'elle orientation (prise de tête), en terme de marché (reprise de tête), se place cette nouvelle machine ?

ÇA SENT LE MULTI-MÉDIA CHEZ VOUS

Tout le monde n'a que ce mot là à la bouche, impossible d'échanger trois phrases avec un costard-cravate de l'informatique sans qu'il n'y aille du multi-média. Educatif, formation, spécialisation, loisirs et bien sûr jeux. Et c'est ce dernier point qui les ennuie les attaché-case-sourire figé, c'est que leurs machines

ND SON ENVOL

créées par des ingénieurs en blouses blanches dans des laboratoires qui coûtent des fortunes, ne servent, à l'arrivée, qu'à déplacer des bonhommes qui se tapent dessus ou des vaisseaux qui foutent l'espace à feu et à sang. Ça les gonfle même sérieusement les patrons des grands de l'informatique. Ils sont donc bien obligés de se rabattre sur le multi-média, terme noble s'il en est, qui n'a pourtant encore quasiment aucun sens.

Atari n'échappe pas à la règle et Sam Tramiel, le papa actuel de la maison, n'hésite pas à essayer de nous faire croire que le Falcon est enfin la machine multi-média d'excellence. Nous, ce que l'on voit pour l'instant, c'est que c'est une bécane qui est sacrément adpatée pour faire de sacrés jeux. Il n'est d'ailleurs pas étonnant de voir que les premiers développements dédiés au Falcon sont, justement, des jeux.

Qui dit multi-média dit CD-Rom, et le Falcon est équipé d'origine d'une prise SCSI 2 qui accepte de tels appareils, ainsi que de drivers intégrés en Rom. Le côté graphismes n'a pas a pâlir devant les machines que nous connaissons: 9 résolutions différente qui montent jusqu'au 640x480 en 256 couleurs parmi 262 144. Tous les modes peuvent être gérés en overscan, ce qui augmente tout de suite la résolution de 5% en hauteur et en largeur.

Mais c'est au niveau du son que le Falcon impressionne le plus, grâce notamment au DSP56001. Ce dernier autorise une sortie 16 bits sur 8 canaux (4 voies stéréo, donc) avec des fréquences d'échantillonnage allant jusqu'à 50 kHz. Quand on sait que les CD plafonnent à 44,1 KHz et que le Falcon dispose d'une entrée directe sur son DSP, on imagine sans mal avec quelle facilité l'utilisateur peut intégrer des muisques échantillonnées dans ces réalisations. D'autre part, le DSP permet de créer des effets sonores en temps réel, ainsi en entrant sa voix à l'arrière du Falcon à l'aide d'un micro, par exemple, vous pourrez y coller un effet de flanger, un delay, un écho ou même purifier le son à l'aide d'un Dolby. Avec un tel processeur son et de telles fréquences d'échantillonnages, intégrés dans un ordinateur avec disque dur, il semblait évident de développer le système Direct-to-Disk. Le Falcon deviendra donc le compagnon idéal du musicien home-studio ou studio tout court, les prises midi In et Out se trouvant toujours sur le côté gauche de la bécane, comme pour le ST. Le DtD (Direct-to-Disk) permet, en résumé, d'enregistrer directement des échantillonnages, en temps réel, sur disque dur. Ensuite, l'utilisateur peut modifier des portions de son enregistrement, couper, coller ou appliquer des effets sur tout ou partie de son travail.







UN PEU PLUS DE TECHNIQUE

Mais un ordinateur n'est rien sans son microprocesseur. Le Falcon n'est pas équipé de la dernière daube du marché en ce domaine, le cœur de la bécane est en effet un 68030 cadencé à 16 MHz. Cette fréquence, qui peut paraître assez faible, est compensée d'une part par la puissance du processeur lui-même, avec ses 3,84 MIPS (millions d'instructions par seconde), et d'autre part par la présence de coprocesseurs comme le DSP.

Plusieurs versions du Falcon seront disponibles sur le marché, avec des configurations mémoires et mémoires de masse différentes. La version de base est un falcon avec 1Mo de mémoire et un lecteur 1,44 M compatible PC. Les versions supérieures offriront des Disques Durs de 65 Megas pour des configs mémoires de 4 ou même 14 Megas. Pour les extensions mémoires futures Atari n'a pas opté pour les Ram SIMMs mais pour des cartes spécifiques à connecter dans les bécanes. Le prix de vente de ces Ram ne devrait pas excéder leurs équivalents SIMMs.

Côté écran, le Falcon est compatible avec les principaux formats du marché. Directement, sans adjonction de carte mais avec une petite interface fournie avec la bécane, vous pourrez connecter au choix les moniteurs Atari, les moniteurs ou téléviseurs péritel, ou même les écrans VGA et SVGA.

Le TOS 4.0 sera intégré en Rom. Suivant le même principe de base que le système ST ou TT, ce nouveau TOS a été relooké entièrement. Rapide et disposant d'icones graphiques en plusieurs couleurs, le bureau devient alors véritablement agréable. Le Falcon disposera aussi du Multi-TOS, équivalent façon Atari des systèmes Multi-Tâches. Ce dernier sera livré en

Entrée directe sur le DSP
Le processeur sonore ultra-puissant du falcon pourra donc recevoir les informations directement, sans passer par le microprocesseur. C'est aussi ici que l'on connecte un lecteur CD-Rom.

Prise casque stéréo

Entrée micro stéréo

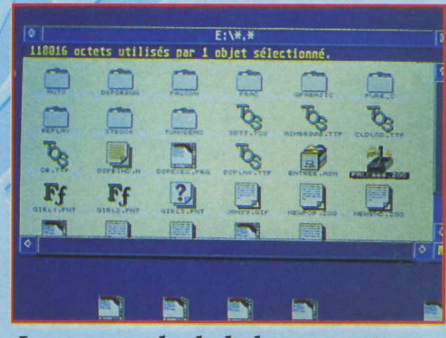
Prise SCSI 2 avec entrée DMA
Deux fois plus rapide que le SCSI, cette prise SCSI 2 permet la connexion d'un disque dur externe.

Prise moniteur
Quelque soit le moniteur, on peut le connecter sur le Falcon par l'intermédiaire de cette prise et de divers adaptateurs fournis avec la machine.

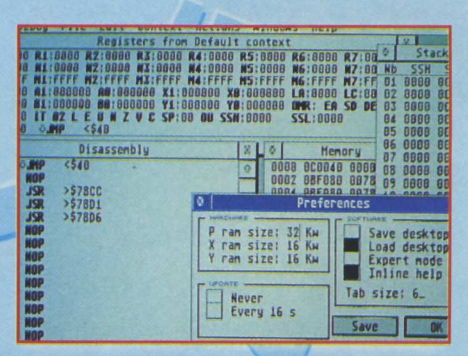
disquette et non en Rom pour permettre une évolution et une nouvelle intégration chez les utilisateurs, simple et rapide. Première évolution du Multi-Tos prévue: le système Quick Time d'Apple pour l'année prochaine (encore un plan made in Multi-Média!).

Puisque nous faisons un petit tour du côté de chez Messieurs les Roms, notons que le système J-PEG y est intégré. Le J-PEG est une méthode de compression et de décompression des données particulièrement adaptée au CD-Rom. Une image de 300 Ko une fois passée dans la moulinette J-PEG descendra entre 6 et 15 Ko pour une vitesse de décompactage allant de 0,5 à 2 secondes.

Le Falcon ayant gardé une compatiblité avec la gamme ST-STE, bon nombre de coprocesseurs présents dans ces derniers font encore partie du Falcon. Ainsi, on retrouve les coprocesseurs audio et le blitter graphique (qui permet notamment les scrollings hard). Si ce dernier n'était pas souvent utilisé par les éditeurs, c'est parce qu'il était prioritaire au bus de la bécane. Le nouveau blitter, celui du Falcon, n'a pas ce défaut, on devrait donc voir fleurir les applications utilisant ce co-processeur graphique.



Le nouveau look du bureau est beaucoup plus agréable que les anciennes versions.



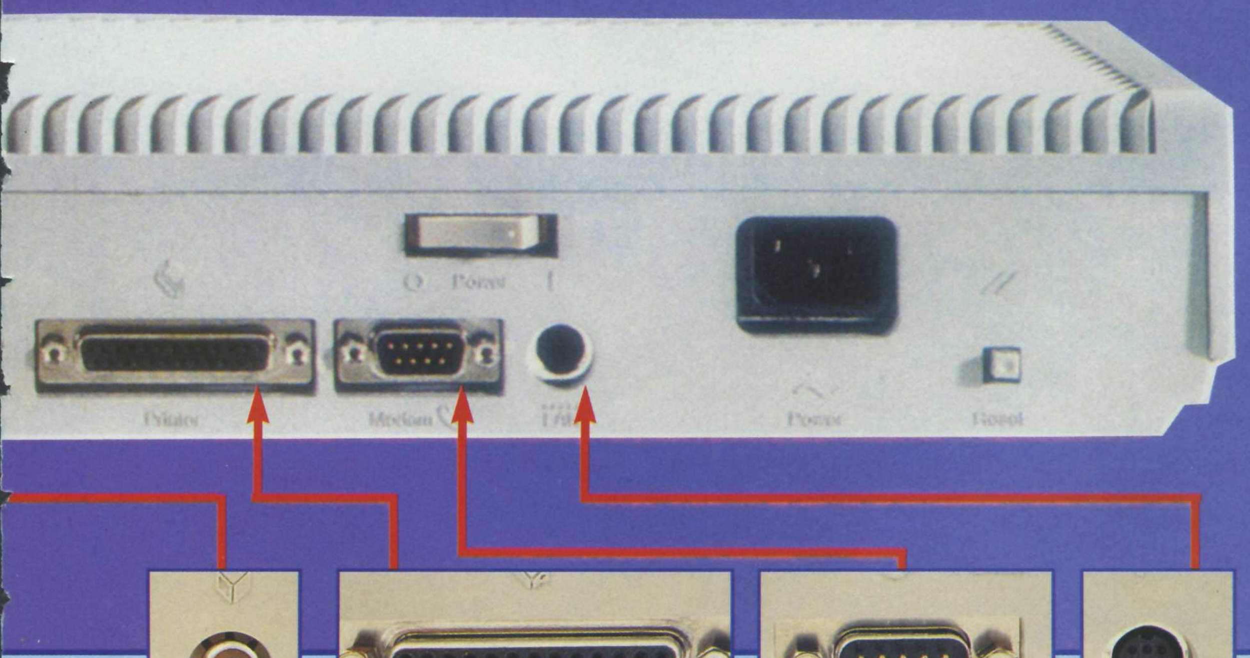
FICHE TECHNIQUE

- **CPU: MC68030 Motorola 16 MHz**
- **RAM: 1 Mo, 4 Mo ou 14 Mo**
- **ROM: 512 Ko**
- **BLITTER: coprocesseur graphique compatible ST, 16 MHz**
- **DSP56001: processeur de signal digital, 32 MHz**
- **GENLOCK permettant l'affichage d'une image vidéo dans une fenêtre de l'écran**

- **Port parallèle**
- **Prise modem/ port RS232**
- **Midi In et Midi Out**
- **Port cartouche**
- **Connecteur 50 broches SCSI 2**
- **Connecteur LAN de réseau local**
- **Prise souris plus trois prises Joystick**

- **Son: 16 bits digital jusqu'à 50 KHz en 4 voies stéréo, son PCM 8 bits stéréo compatible STE et Mega-STE, 3 canaux son PSC compatible ST**
- **Entrée audio stéréo (CD, micro, etc...)**
- **Haut-parleur intégré (mono)**
- **Sortie audio stéréo**

- **Lecteur de disquette 1.44 Mo compatible PC**
- **Options Disques Durs internes Bus IDE**





Sur le côté gauche: ***On retrouve les deux prises Midi (In et Out) ainsi que le port cartouche. Deux ports Joystick sont aussi accessibles, comme sur le STE, en plus des deux prises (une pour souris et une pour joystick) de la face avant.***

Prise TV
Petit plus amusant, le Falcon peut être branché directement sur un magnétoscope pour enregistrer son travail en vidéo.

Prise imprimante

Prise modem
Le Falcon possédant quasiment toute la technologie en interne des modems très bon marché devrait rapidement être mis en vente.

Prise réseau local
Comme sur le TT, il sera posible de connecter plusieurs Falcon entre eux pour échanger des données.

LES PREMIERS SOFTS DU FALCON

Un ordinateur, tant qu'il n'a pas de logiciel, n'est rien d'autre qu'un bloc de plastique un peu cher. Pour sa sortie, début novembre, le Falcon devrait disposer d'au moins 5 jeux. Côté utilitaire, de nombreux développements sont en cours et Atari prévoit de sortir des packs thématiques intégrant des logiciels de dessin, de musique ou de jeux.





Yuppie's Land (Eurosoft)

EUROSOFT

Voilà une des sociétés qui s'inscrira en pionnier sur le Falcon. Deux softs sont en préparation, un jeu et un utilitaire. Yuppie's Land est un jeu de plates-formes développé en parallèle sur ST et Falcon (des versions Amiga PC ne devraient pas tarder), très mignon avec ses 256 couleurs à l'écran, ce jeu promet une action rapide et stressante. Un peu à la manière de Sonic, qui a décidément fait des tonnes d'émules, Yuppie's Land vous fera speeder dans des tuyaux, des couloirs et des passages divers où grouillent les ennemis abrutis qui protègent les bonus. Autre logiciel Eurosoft, mais utilitaire cette fois, Baby est un programme de traitement graphique. C'est en cours de discussion, mais Baby devrait être intégré dans l'un des packs d'Atari pour le lancement du Falcon. Belle promotion pour cette équipe de la région de Lilles qui existe depuis 2 ans et s'est déjà illustrée avec des cartouches comme Ultimate Ripper (bientôt sur Amiga, d'ailleurs) ou Demo Construction Kit sur ST.

LANKHOR

Chez Lankhor on travaille actuellement sur la réalisation de Vroom version Falcon. Rien de plus logique quand on connait le succès de la version ST. Si cette version intègre les nouvelles capacités de la machine, cela devrait faire très mal. Pas de date de sortie annoncée, Lankhor ne se mouille plus, on se souvient des retards pris par Vroom première version. Par la suite, Lankhor sortira tous ses nouveaux produits sur Falcon.

SILMARILS

Paf! A fond sur le Falcon. Le développement d'Ishar a déjà démarré sur la nouvelle machine d'Atari, des photos traînent d'ailleurs dans ces pages. Ce jeu de rôle superbe qui avait vu le jour sur PC sortira fin octobre, dès la sortie du Falcon, et proposera des graphismes en 256 couleurs accompagnés de 8 voix digits. Tous les produits Silmarils à venir sortiront sur Falcon.



Ishar (Silmarils)

MICROIDS

Encore une société qui entre dans la danse du Falcon et qui prévoit de développeravec 3 titres d'ici la fin d'année, avec Nicky Boom (en test dans ce numéro sur Amiga), Supersports Challenge et Dominium. Selon le succès de la machine et de ses produits, Microïds envisagera de continuer à produire ses softs sur le Falcon.

COKTEL VISION

Encore un, Coktel aussi sera de la partie, avec les deux premiers volets de Gobliiins, excellents jeux de réflexion-arcade, et avec Ween, un jeu d'aventure très zouli lui aussi. Aucune date n'a été annoncée pour ces produits et nous n'avons malheureusement aucune photo à vous montrer. Cela dit, visuellement, tout ces logiciels devraient ressembler énormément aux versions PC, le Falcon acceptant les modes de ce dernier.



Space Junk (Mirage)

MIRAGE

Le premier jeu véritablement avancé sur Falcon est signé Mirage. Space Junk, c'est le titre du jeu, était d'ailleurs présent sur l'une des bécanes installée au salon de Düsseldorf. Jeu d'aventure Arcade, Space Junk vous colle le contrôle d'un personnage qui part explorer l'espace et ses planètes. Vous rencontrerez de nombreuses races extra-terrestres et pourrez dialoguer avec elles. S'afficheront alors des images digitalisées entièrement animées, superbement d'ailleurs puisqu'à base de digitalisations vidéo. Plus de 100 personnages seront ainsi animés. La version que nous avons eue entre les mains présentait déjà une animation de ce type, ainsi que des déplacements du personnage dans des décors en plusieurs plans, le tout avec un scrolling parfaitement fluide.

Space Junk (Mirage)



FLARE

Chez Flare on sortira European Soccer en décembre, et World of the Trolls fin novembre. Nous n'avons eu que très peu d'infos sur ces titres et il faudra attendre encore un peu pour voir apparaître les premiers écrans. Le Falcon, au moins, ne sera pas l'anormal de la famille, avec un jeu de foot il entre dans la norme.

21st CENTURY

Décidément, 21st Century se spécialise définitivement dans la création de flippers puisque Pinball Dreams verra le jour sur falcon lui aussi. Sortie prévue avant la fin de l'année.

LLAMASOFT

L'éditeur le plus original, et son programmeur éleveur de moutons, Jeff Minter, a décidé de continuer la lutte contre les Dromadaires de l'espace. Llamazap, une sorte de defender, devrait sortir dès les débuts du Falcon puisqu'une version était déjà jouable il y a peu de temps. Très coloré, Llamazap a le mérite d'animer des sprites de bonne taille, et de nous balancer des couleurs partout et de l'action qui cartonne.

LES AUTRES EDITEURS

Les rumeurs vont bon train, mais nombreux sont les éditeurs hésitants. On les comprend, il est risqué de se lancer dans des développements coûteux, de mettre du monde au boulot pour une bécane qui n'existe pas encore en terme d'utilisateurs. Toujours est-il que plusieurs groupes indépendants Anglais, possèdent des versions du Falcon depuis quelque temps et travaillent dessus. En Grande-Bretagne toujours, Electronic Arts et Ocean développent sur le Falcon. Aux States, il semblerait que Sierra travaille aussi sur le Falcon, ainsi que la branche Atari Loisirs de la maison-mère du Falcon. Atari Loisirs rachète des licences aux grands éditeurs pour développer lui-même les logiciels les plus populaires. Il faut dire que les éditeurs américains sont assez réticents vis-à-vis d'Atari, ils attendent que le Falcon fasse ses preuves. A ce sujet, Atari prévoit une grande campagne publicitaire aux USA pour réussir là ou le ST avait échoué.

LES MODES GRAPHIQUES

MODES TRUE COLOUR
640x480 avec 256 couleurs à l'écran parmi 262 144
320x200 avec 32 768 couleurs à l'écran parmi 262 144

MODES VGA ET VIDEO
Tous avec 2, 16 ou 256 couleurs à l'écran parmi 262 144 pour les résolutions suivantes:
320x200, 640x200, 320x400 ou 640x400
Les modes VGA peuvent être affichés en plein écran (overscan).

QU'EST-CE-QUE JE FAIS AVEC TOUT ÇA?

Je commence par attendre, puisque la machine ne sera pas disponible avant un bon mois. D'autre part, je sors ma calculatrice pour faire mes petits calculs, sachant que la version de base du Falcon, avec 1Mo de Ram et pas de Disque Dur, coûtera un peu moins de 5000 frs et qu'une version 4Mo de Ram et 65 Megas de Disque Dur m'allègera d'environ 9000 frs.

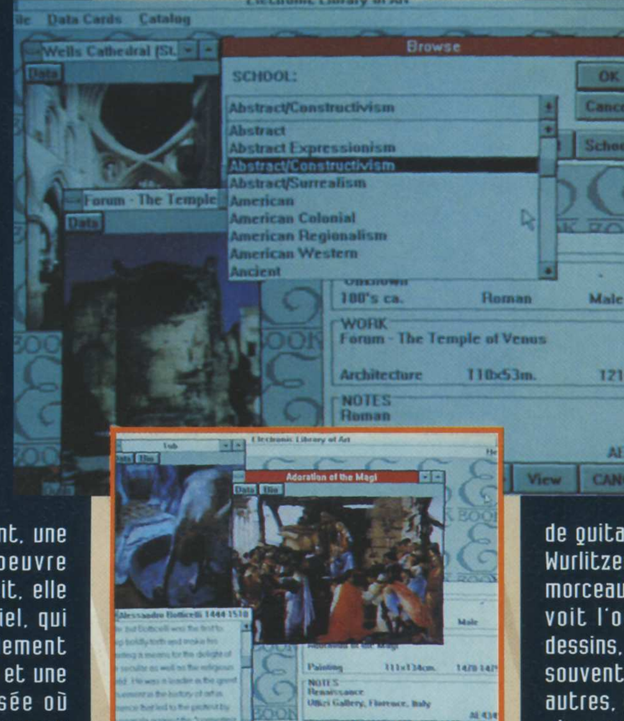
Alors, Falcon 030, machine géniale et future du monde micro, ou bécane passagère qui ne touchera qu'un cercle limité d'utilisateurs? Impossible de le dire maintenant, tout dépendra de la qualité des logiciels qui vont sortir, mais on peut déjà constater la qualité technique de la machine et les efforts annoncés par Atari au niveau du prix.

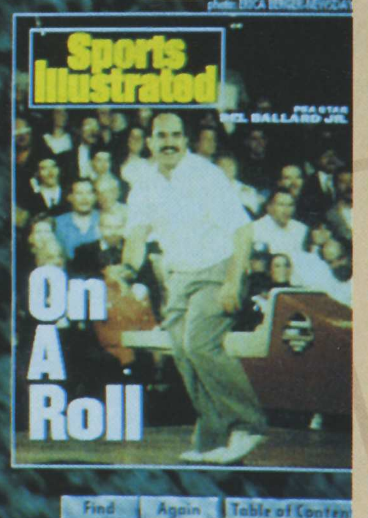
Seb.

CD NEWS

Ce mois ci, mini-rubrique car la production de CD ROM prend son élan pour le grand jour (25 décembre), et comme il est bien connu que pour mieux sauter, il faut reculer...

Sur PC, le tant attendu Electronic Library of Arts de Electronic Book est enfin terminé puisque paraît le volume I. Ce logiciel, qui préfigure ce que seront les applications multimédias dans les années à venir, est un dictionnaire de l'Art en plusieurs volumes. Grâce à la puissance du CD, on peut consulter des oeuvres en effectuant une recherche par titre, auteur, date, école et même technique. Naturellement, une reproduction en 256 couleurs de l'oeuvre s'affiche à l'écran et lorsqu'on la réduit, elle apparaît sous forme d'icône. Ce logiciel, qui tourne sous Windows, comporte également des biographies des artistes présentés et une fiche signalétique indiquant le musée où l'oeuvre peut être vue. La version que nous vous présentons ici est en anglais, mais dans les jours à venir, une version traduite devrait voir le jour. Très bien réalisé, ce logiciel ne comporte toutefois pas de sons digitalisés associés aux oeuvres, contrairement à ce que le logiciel de démonstration, livré avec les extensions Windows Multimédias sur CD ROM laissait croire.





ELECTRONIC LIBRARY OF ARTS

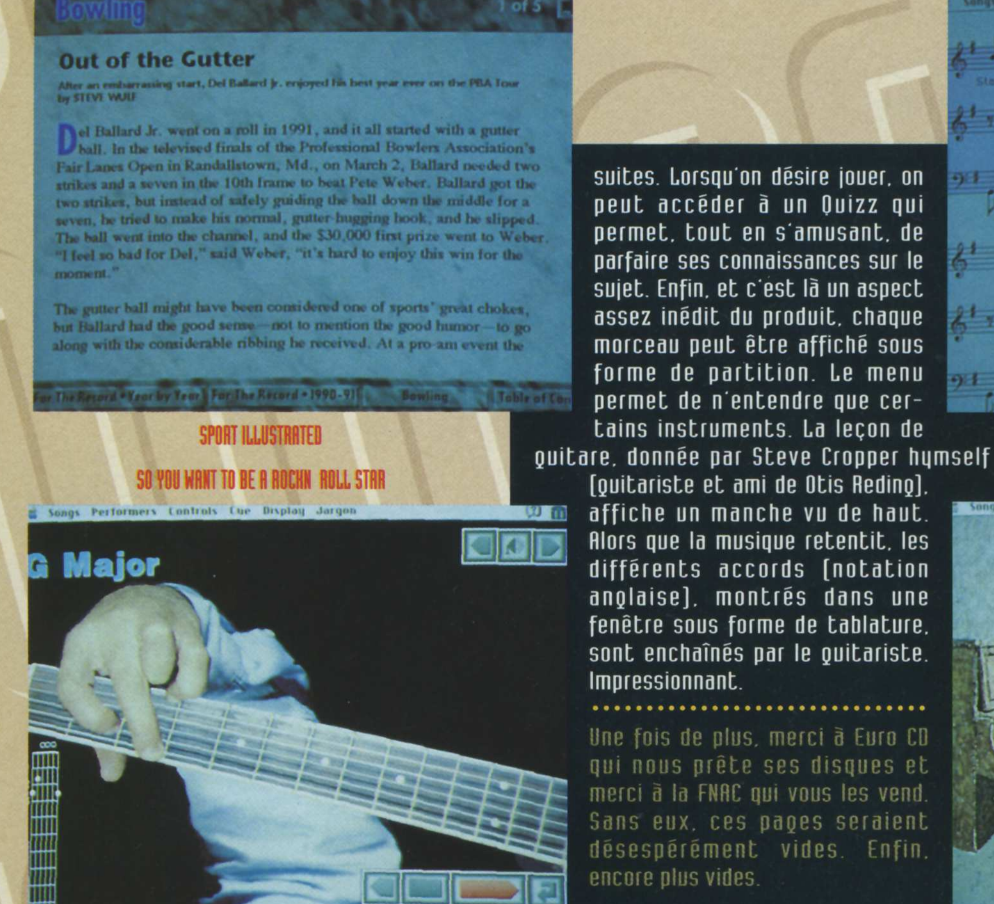
Sur Macintosh, deux logiciels, assez inégaux. Commencons par Sport Illustrated, édité par Warner, qui est une base de données consacrée au sport. Ce CD, qui mélange photos d'archives et résultats sportifs qu'il est possible de consulter au moyen d'un index, est en anglais et hélas, consacré au sport US. Peu bavard, le logiciel ne dispose pas de scènes animées en Quick Time comme c'est souvent le cas sur Macintosh. En revanche, il est possible de consulter les règles du jeu et un historique des sports chroniqués, ce qui est plutôt une bonne idée. Pratique d'emploi, ce logiciel, bien que s'adressant à un public très restreint, est réalisé avec soin.

Beaucoup plus intéressant mais aussi en anglais, hélas, "So you want to be a Rock n' Roll star", édité par Interactiv Softwares, est un CD regroupant plusieurs applications. Tout à la fois Quizz sur le Rn'R, clip réalisé d'après des dessins originaux, qui rappellent un peu le style de Norman Rockwell et du peintre William Hopper, ce logiciel propose également des leçons de guitare. Au démarrage, un superbe juke Box Wurlitzer s'affiche à l'écran. En cliquant sur les morceaux, il est possible d'afficher un clip. On voit l'orchestre, animé, puis une suite de dessins, parfois animés eux aussi mais le plus souvent, s'enchaînant à la suite les uns des autres, permettent de suivre l'histoire de la chanson. Ce premier volume, consacré aux sources du Rock n' Roll, comportera des

SPORT ILLUSTRATED



SPORT ILLUSTRATED



Bowling 1 of 5

Out of the Gutter

After an embarrassing start, Del Ballard Jr. enjoyed his best year ever on the PBA Tour
by STEVE WULF

Del Ballard Jr. went on a roll in 1991, and it all started with a gutter ball. In the televised finals of the Professional Bowlers Association's Fair Lanes Open in Randallstown, Md., on March 2, Ballard needed two strikes and a seven in the 10th frame to beat Pete Weber. Ballard got the two strikes, but instead of safely guiding the ball down the middle for a seven, he tried to make his normal, gutter-hugging hook, and he slipped. The ball went into the channel, and the $30,000 first prize went to Weber. "I feel so bad for Del," said Weber, "it's hard to enjoy this win for the moment."

The gutter ball might have been considered one of sports' great chokes, but Ballard had the good sense—not to mention the good humor—to go along with the considerable ribbing he received. At a pro-am event the

For The Record • Year by Year | For The Record • 1990-91 | Bowling | Table of Con

SPORT ILLUSTRATED

SO YOU WANT TO BE A ROCKN ROLL STAR

suites. Lorsqu'on désire jouer, on peut accéder à un Quizz qui permet, tout en s'amusant, de parfaire ses connaissances sur le sujet. Enfin, et c'est là un aspect assez inédit du produit, chaque morceau peut être affiché sous forme de partition. Le menu permet de n'entendre que certains instruments. La leçon de guitare, donnée par Steve Cropper hymself (guitariste et ami de Otis Reding), affiche un manche vu de haut. Alors que la musique retentit, les différents accords (notation anglaise), montrés dans une fenêtre sous forme de tablature, sont enchaînés par le guitariste. Impressionnant.

Une fois de plus, merci à Euro CD qui nous prête ses disques et merci à la FNAC qui vous les vend. Sans eux, ces pages seraient désespérément vides. Enfin, encore plus vides.



SO YOU WANT TO BE A ROCKN ROLL STAR



SO YOU WANT TO BE A ROCKN ROLL STAR

LES NEWS

MICROIDS INTO THE ICE



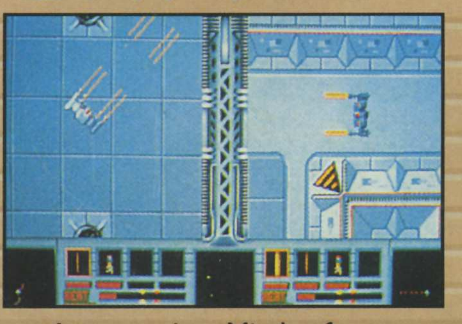
L'éditeur anglais ICE n'avait pas encore de distributeur en France. C'est maintenant chose faite, et à l'occasion de l'ECTS de Londres ICE a signé un accord avec Microïds pour sa distribution dans notre pays. Les prochains titres à venir sous le label ICE portent des noms que vous connaissez déjà puisque nous vous en avons parlé dans les previews: Fire Force, un Beat'em Up à scrolling horizontal, Aban-doned Places 2, un jeu de rôle, Piracy et Axess Denied un jeu en 3D surfacées qui gèrera les ombres.

Toujours chez Microïds, mais en interne cette fois, début 93 devrait sortir Secret Mission un jeu d'aventure sur PC en VGA 256 couleurs. Pas d'icones, pas de texte à taper, mais un personnage que l'on dirige directement à l'écran. Nous reparlerons plus longuement de ce produit dès le mois prochain.



MINDCRAFT





Après son superbe Siège testé dans ce même numéro, Mindcraft annonce sur PC Legions of Krella, Jeu de Stratégie et Wargame en temps réel se passant dans le futur. L'empire, en guerre contre l'Union Galactique, disposera dans ce jeu de vaisseaux spatiaux et il faudra attaquer des planètes. Premier titre d'une nouvelle série appelée Star Fleet, ce jeu comportera sons et graphismes futuristes. Ouf, la chandelle magique a été enfin mouchée.

PALONNIER

Youpi! La famille des manettes Thrusmaster pour PC importées par Neocom, s'agrandit. Après les superbes FCS (Flight Control System) et WCS (Weapon Control System) qui permettaient déjà de se prendre pour Tom Cruise (dans Top Gun, pas Rain Man !) Thrusmaster propose le Rudder Control, c'est-à-dire un palonnier. La chose agit sur l'aileron de gouverne de votre simulateur préféré (FS4, Falcon 3.0, Aces of the Pacific, SWOTL et compagnie. Réalisé en métal, l'engin, absolument parfait, dispose de deux larges cale-pieds assez spacieux pour piloter avec ses pompes de skis. Comme dans la réalité, les deux côtés, rendus solidaires au moyen d'un axe central qui abrite le potentiomètre, se déplacent l'un vers le haut et l'autre vers le bas tout en restant parallèles. L'engin, naturellement connectable avec les deux autres manettes au moyen d'un câble en "Y", fonctionne également avec une manette banale, ou même, pas de manette du tout. Sans vouloir jouer un remake du TV Achat, j'ajouterai également que le Rudder Control est réalisé en laiton usiné pour les parties mécaniques, et en plastique résistant. Assez lourd (3 Kg à vue de bras), le Rudder est, de plus, muni de bouchons antidérapants.
Le pied, quoi !

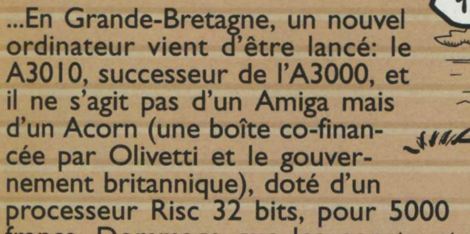
AMIGA DOS !

Vortex, constructeur allemand se prépare à lancer dans le commerce une carte émulant un PC 386 25 sur Amiga. L'engin, qui dispose d'un contrôleur IDE de type AT pour le disque dur et d'un contrôleur HD/ED acceptant les disquettes 2.88 Mo, norme ayant du mal à démarrer dans le monde PC, est pour l'instant réservé aux possesseurs d'Amiga 2000 et 3000. La carte est à l'étude pour A600, mais en ce qui concerne l'Amiga 500, pourtant plus répandu, rien à espérer, Vortex a abandonné toutes ses recherches.

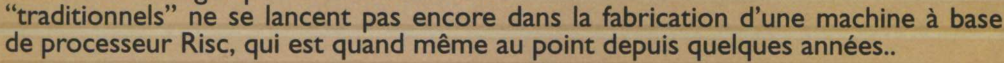
LE FALCON ARRIVE?

Il est en tous cas lancé en Angleterre ces jours-ci pour environ 5000 francs avec juste 1 Mo de Ram, tandis que la version avec 4 Mo et un disque dur de 60 Mo coûtera dans les 7000 francs, soit environ 1200 écus.

PENDANT CE TEMPS-LÀ



...En Grande-Bretagne, un nouvel ordinateur vient d'être lancé: le A3010, successeur de l'A3000, et il ne s'agit pas d'un Amiga mais d'un Acorn (une boîte co-financée par Olivetti et le gouvernement britannique), doté d'un processeur Risc 32 bits, pour 5000 francs. Dommage que les constructeurs "traditionnels" ne se lancent pas encore dans la fabrication d'une machine à base de processeur Risc, qui est quand même au point depuis quelques années..





FILM NOIR

Domark annonce sur CDTV Herewith the Clues, film policier et enquête interactive proposant musiques originales, voix synchronisées sur les lèvres des personnages et graphisme HAM et 3D. Le jeu, qui vous met dans la peau de Dennis Wheatley, vous permettra d'exercer votre talents de fin limier.



WOLFENSTEIN

Le mois dernier, nous vous parlions de Wolfenstein, un superbe Shareware proposant en libre essai le premier niveau d'un jeu d'arcade aussi beau que Ultima Underworld. L'histoire, qui se passe dans une forteresse allemande, comportait force graphismes reprenant le portrait d'Adolf, le tout saupoudré de croix gammées. La chose n'a pas du tout plu au gouvernement Allemand qui a fait retirer les copies du jeu sur le serveur Compuserve. Dommage que le gouvernement Allemand n'ait pas agi aussi promptement lors des événements de Rostock (bled où la police a laissé des néo nazis attaquer un immeuble où vivaient des étrangers).

Le numéro 1 est superbe

DESERT SRIKE

Vous avez aimé Desert Srike sur Megadrive ? vous adorerez Desert Strike sur Amiga. Le jeu, dont Dan Boss me dit: "c'est dément", dont Destroy me dit: "tu peux pas savoir", dont Greg dit:"oula, c'est super", bref, dont tout le monde dit du bien, est un jeu d'arcade qui vous permet de tout casser aux commandes d'un hélicoptère A-H 64 vue de haut. L'écran, qui multiscrolle à la moindre sollicitation du Joystick, affiche au long des 27 missions de nombreuses informations au moyen d'un radar très complet. Réalisé par Electronic Arts, il devrait sortir en avril.

KICK OFF 3

Grande nouvelle pour les amateurs de foot sur micro, nouvelle sans importance pour les autres, genre abonnés de Canal Plus qui craquent un peu, là, voyez-vous, Kick Off 3 est annoncé sur Amiga. Comment ça et la suite ? Bon ok: le jeu, qui permettra de faire plus de passes, disposera d'une option très intéressante puisque le joystick analysera la vitesse d'accélération lors des actions. Lorsqu'on le souhaitera, on pourra profiter d'un zoom et suivre, un mode un joueur, par exemple le numéro 9 (ou le 5, le 14. Ah non, pas le 14.). Enfin, il sera possible de jouer en temps réel et de participer à des matchs de 45 minutes. La Kro n'est pas fournie. Oui je sais, je profite de pouvoir écrire dans un journal pour faire passer mes idées. Ben oui, je déteste le foot. Ne vous en faites pas, le jeu sera testé par quelqu'un qui aime. Remarquez, il est sympa quand même. Malgré ça.

PRO AUDIO

La Pro Audio Spectrum de Media Vision, meilleur carte sonore Multimédia du marché PC, se décline avec une nouvelle version 16 bits qui permet d'échantillonner en 8, 12 ou 16 bits à 44.1 Khz. En plus de son filtre dynamique programmable de 4Khz à 20 Khz, elle est équipée d'un synthétiseur Yamaha YMF proposant des sons sur 20 voies. Cette puce, qui utilise la synthèse par modulation de fréquence avec 4 opérateurs, est, de plus, équipée d'un coprocesseur DAC qui assure la conversion Digital/Audio en temps réel sur 16 bits. Vendu avec de nombreux utilitaires, dont Pro Speech qui permet au PC de parler et paraît-il de chanter, la Pro Audio 16 est naturellement compatible Windows et vendue avec les drivers idoines et permet la configuration DMA et IRQ par logiciel (ô joie, je pourrai remettre mes vis...). Espérons que les éditeurs de logiciels de jeux tiendront désormais compte de cette nouvelle version car pour l'instant, les jeux exploitant la Pro Audio ne sont pas légion.

Toujours chez Média Vision, on trouve aussi la Pro Audio Plus qui reprend en gros les capacités sonores de la Thunderboard et fait également office de contrôleur permettant de piloter des périphériques SCSI comme un lecteur de CD ROM, par exemple. Cette carte, compatible Soundblaster existe en 8 ou 16 bits.

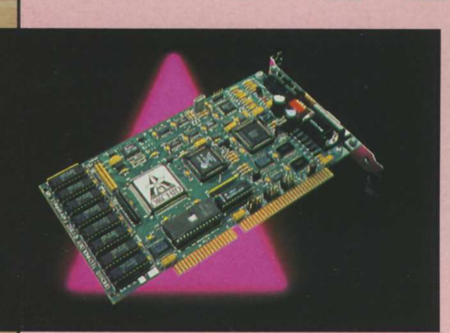
En ce moment, les possesseurs de portables sont en train de se dire: c'est bien joli mais comment vais-je faire tenir tout ça dans ma bécane ?". Pas de panique, Media Vision a résolu le problème avec l'Audio Port, engin génial qui contourne le problème puisqu'il se fixe à l'extérieur sur le port parallèle. Permettant l'acquisition et la restitution d'échantillons 8 bits à 22 Khz (c'est l'équivalent d'une cassette Métal), cette carte, compatible Adlib, peut fonctionner sous Windows. L'alimentation se fait par piles ou secteur à l'aide d'un transformateur 6 v fourni. Enfin, le CDPC propose, réuni dans un seul boîtier, tout ce dont un fondu de multimémia peut rêver: lecteur CD ROM double vitesse, aquisition et restitution 16 bits 44.1 Khz stéréo, sortie HP 2 x 20 W et générale 100 W, synthétiseur YM 262 (celui de la Pro Audio 16), mixage des sources sonores et entrée microphone et ligne. La merveille est compatible Adlib, Sounblaster et last but not least Pro Audio Spectrum.



ELECTRONIC ARTS AVALE TOUT

La société Electronic Arts continue de s'installer sur tous les marchés. Récemment, elle a racheté six sociétés qui développaient sur CD-Rom. Ces sociétés étant basées en Amérique du Nord, cette rafle magnifique permet aussi une meilleure implantation dans le seul pays qui produit du CD-Rom à grande échelle. Espérons que c'est le signe de sorties en masse de produits de qualité sur ce support qui se confine plutôt, pour l'instant, dans le monde de la compilation de vieilles daubes. Mais là n'est pas la nouvelle la plus intéressante. Electronic Arts a réussi un coup magnifique en rachetant Origin. Electronic Arts dispose maintenant de la distribution de titres prestigieux comme la série Wing Commander ou Ultima. Cet accord devrait permettre à Origin de disposer d'encore plus de moyens pour développer ses softs, ce qui promet alors une qualité encore supérieure.

ORCHID DONNE DE LA VOIE

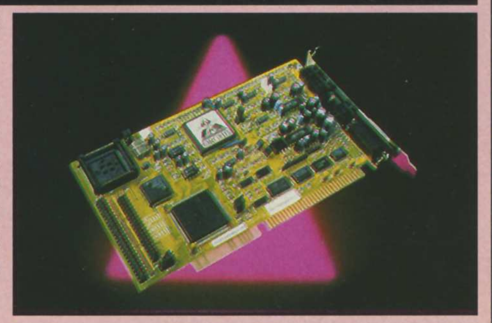


Orchid TEchnologie, connu depuis de nombreuses années pour ses innovations dans l'univers PC, annonce de nouveaux produits allant dans le sens du progrès. On connaissait déjà la carte S-VGA Fahrenheit 1280°, spécialement conçue pour les utilisateurs de Windows; voici venir la Fahrenheit VA.
Reprenant les capacités d'affichage de la 1280°, carte vidéo la plus rapide du marché, cette carte est la première du genre à être équipée d'un module sonore intégré. Outre la réduction des risques de conflits IRQ et DMA alliée à une économie de place que les possesseurs de mini towers apprécieront, cette carte, équipée de Bus d'extention 8, 10 ou 12 Mhz inclut également un chip sonore. Cette nouveauté permet de rajouter des annotations sonores dans les documents saisis sous Windows, grâce à la technologie OLE d'échanges de données. Livrée avec le logiciel Annotation Vocal (V.A.), elle autorise également l'échantillonnage 7 bits de commentaires qu'il est possible d'enregistrer au moyen d'un microphone fourni avec elle, comme sur Macintosh.

Modes étendus supportés par la Fahrenheit VA

Définition	Couleurs	Rafraîchissement (Hz)
1280 x 1024	16	43.5 et 48
1280 x 960	16	43.5 et 48
1024 x 768	256	43.5, 60 et 70
1024 x 768	16	43.5, 60 et 70
800 x 600	256	56, 60 et 72
800 x 600	16	56, 60 et 72
640 x 480	16,8 millions	60
640 x 480	65536	60
640 x 480	32768	60 et 72
640 x 480	16	60 et 72

Orchid propose également une carte sonore seule, qui offre, outre la compatibilité Adlib, Sounblaster II, Covox Speech Thing et Soundsource, la possibilité de rajouter, là aussi, des commentaires dans un document Windows. Le chip sonore, de type FM à 4 opérateurs, restitue 20 canaux stéréo et permet l'acquisition et la restitution d'échantillons de 4Khz à 44.1 Khz. Une interface AT bus (SCSI en option) permet également de connecter un lecteur de CD ROM, la carte pouvant gérer toutes ces sources. Elle est également équipée d'un port Joystick et d'une prise Midi. Les deux cartes sont livrées avec un microphone et deux haut-parleurs.



LE JEU DE LAW



Capstone, qui semble vouloir concurrencer Océan dans le rachat des licences, annonce prochainement la sortie de L.A Law, c'est-à-dire La loi de Los Angeles. Le jeu, qui comportera des images digitalisées sortira sur PC VGA. Dans ce jeu, vous incarnerez un avocat travaillant chez McKenzie/ Brackman. En début de partie, vous pourrez choisir d'incarner Johnathan, Ann ou Tommy, comme dans le feuilleton. J'espère que le scénario du jeu sera moins embrouillé que celui de la série, parce que dans le genre je parle de 12 affaires en même temps (qui parfois se recoupent), c'était un summum. Peut-être qu'après, Capstone fera Lou Grant ? ou Pétasse et Lacey ? ou Drôles de Dames ? ou qu'ils rachèteront la Cinq ?

LOMONWOR... LAWONAWO... LANOWOWEURE MAN...

Début 93 devrait sortir l'adaptation du film The Lawnmower Man sur micros et consoles Nintendo. Ce film, basé sur un scénario de Stephen King et traitant de l'image de synthèse, a cartonné dans les box office américains et anglais de l'été dernier. Le jeu est développé par la société anglaise First Independent et sortira en même temps que Lawnmower Man II, le film.

I WANT ACTION, AND I WANT IT NOW!!

DOG

Buena Vista, qui s'est associé avec Disney Software comme nous vous le disions le mois dernier, sortira très prochainement Dog Eat Dog, que l'on pourrait traduire par "l'Homme est un loup pour l'homme". Traité sur le mode grinçant, ce logiciel s'adressant à un public un peu plus âgé que celui des jeux Disney habituels vous permettra de découvrir la triste vie des employés prêts à se livrer aux actions les plus basses pour pouvoir progresser dans leur entreprise (c'est comme ça que Claude Lucas est devenu sous-chef). Le jeu, muni d'un analyseur très poussé, réagit à vos actions et, très vite, l'ambiance de la boîte commence à être bien glauque. En pratique, le joueur se trouve confronté à d'autres personnages et il doit réagir en adoptant l'attitude de son choix: sympathique, mielleux, distant, etc. Autre particularité, il est possible, dans la même partie, de passer d'un personnage à l'autre et d'être par exemple un joyeux crétin ou la pire des crapules cyniques. Prévu sur PC, le jeu tournera en EGA et VGA et acceptera les cartes sonores les plus courantes. Même s'il est à parier qu'une option Sound Source sera présente, il est agréable de constater que Disney pense aussi aux autres.



MACHINES A SOUS

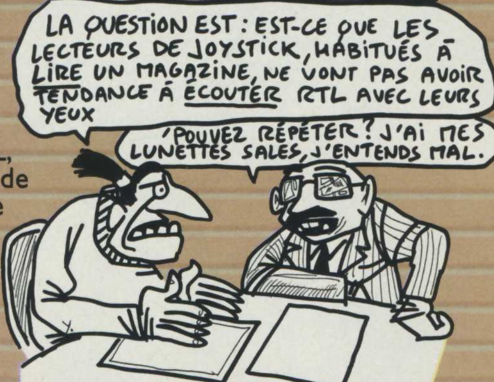
JE LE NIQUE! JE LE NIQUE! JE LE NIQUE!
PUTAIN SI CE JEU DISPARAIT JE SUIS CARRÉMENT INCONSOLABLE
JEU

Nintendo cesse la fabrication de machines d'arcade, pour se concentrer uniquement sur les consoles. Les machines existantes ne seront pas retirées du marché pour autant, puisque de nombreux développeurs, comme Ocean, continueront pendant un temps à créer de nouveaux jeux.

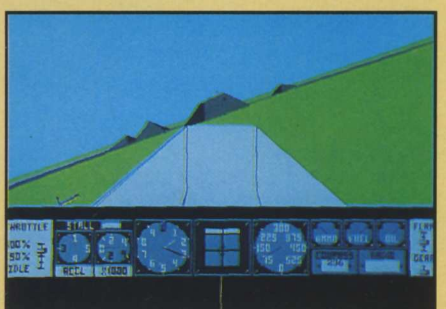
LE CD-I EDUCATIF

Quatre nouveaux titres éducatifs seront bientôt disponibles pour le CD-I Philips. Paint School 1&2 tentera d'apprendre les manipulations des chiffres et inculquera des notions de lecture aux sales mômes qui ne veulent pas lâcher Mario. Un jeu de Backgammon et un autre nommé Caesar's World of Gambling permettront de dépenser des thunes sur les tapis de Black jack ou de roulette.
Décidément, le CD-I machine bourré de technique de pointe n'arrête pas de nous surprendre avec ses logiciels exceptionnels.
Paint School 1&2, Backgammon et Caesar's World of Gambling, Philips, sur CD-I.

JOYSTICK SUR RTL



Depuis le 15 septembre, une nouvelle émission a fait son entrée dans les grilles de RTL, c'est Video Game News. Tous les mardis, de 19h30 à 20 heures, vous pourrez prendre connaissance des dernières infos concernant les consoles et les micros, avec un Top 5, des previews, des tests, des infos et même des astuces et des cheat-modes. Si cette émission nous tient particulièrement à cœur, c'est tout simplement parce qu'elle est réalisée en étroite collaboration avec Joystick. Les membres de la rédaction se rendent une fois par semaine chez Mr RTL, avec toutes leurs petites infos et leurs scoops sous le bras, et nous refilons tous les bons plans à Christophe Nicolas, animateur de l'émission Génération Laser dans laquelle est intégrée Video Game News, pour qu'il en parle sur le poste le mardi soir. Ensuite, on boit quelques coups vite fait parce que les gens de la radio sont toujours pressés -tu comprends, je suis à l'antenne dans 30 secondes- on se sert la main chaleureusement, on se tape dans l'dos, on verse quelques larmes et on sort du studio.Ne ratez pas cette émission hebdomadaire unique, tous les mardis, donc, sur RTL, donc, à 19h30, ma parole.



ONLINE

On dira ce qu'on voudra, mais le jeu sur micro est généralement un sport solitaire. Ah... si seulement il était possible de jouer à plusieurs, comme par exemple sur Minitel. Hélas, on le sait, le graphisme du Mntl est pourri et de plus, ses 1200/75 bauds ne sont pas suffisants pour gérer un logiciel attractif. Du coup, Online, éditeur anglais, s'installe en France et propose deux jeux permettant de disputer combats aériens ou exploration spatiale en connectant son PC, Macintosh, Amiga ou ST sur un serveur RTC spécifique.

Le premier logiciel, appelé Air Warrior, permet de piloter 23 appareils ou 5 véhicules au sol et de s'allier ou se friter avec quinze autres connectés. Pour le moment, le serveur n'étant pas terminé, nous n'avons pas pu essayer l'option réseau. Seule constatation, les commandes sont peu claires et le graphisme est sommaire. Bref, la question qui se pose est la suivante : vaut-il mieux jouer seul (ou à deux en Nul modem) sur Aces of the Pacific et autres Red Baron en 256 couleurs, ou à 16 avec Air Warrior ? Réponse le mois prochain, mais d'ores et déjà, on peut dire que ce sport sera réservé aux gens aisés puisque les logiciels Online nécessiteront un Modem 1200/1200 minimum et reviendront à 60 F de l'heure. Nous avons pu essayer aussi Fédération, jeu de rôles spatial tournant pour le moment sur Minitel. Là aussi, commandes peu claires, textes à la syntaxe étrange et manque d'accents, remplacés par des caractères graphique, ce qui est " tr{s {nervant". Affaire à suivre.



US CD-I

Aux Etats-Unis, le prix du CD-I vient de baisser de 30% d'un coup. But avoué: introduire la machine dans de plus nombreux magasins qui ne pouvaient pas stocker jusqu'à présent, en raison du coût.



SEGA/ ACCOLADE: L'AFFAIRE REBONDIT

On vous avait expliqué l'histoire qui oppose depuis maintenant plus d'un an Sega à Accolade. Ce dernier fabrique des cartouches pour les consoles du premier depuis un certain temps. Or, Sega tient absolument à contrôler le marché en fabriquant lui-même les cartouches, qui contiennent, naturellement, des techniques brevetées. Or, si Accolade fabrique lui-même ses cartouches, c'est bien qu'il a enfreint ces brevets, non? En gros, c'est la question à laquelle devaient répondre les juges américains de la cour fédérale de grande instance. Ils ont répondu oui. Pas content, Accolade a fait porter l'affaire devant la cour d'appel. Qui elle, a répondu que non, pas du tout. Et donc, Accolade a – à nouveau – le droit de fabriquer des cartouches pour Sega. Il est vrai que la loi, en ce domaine, est complexe: le reverse engineering est interdit (ça consiste à aller dépiauter et désassembler les produits des concurrents pour les copier), si son but est effectivement de fabriquer des produits "substantiellement" analogues. Tout est dans l'adjectif: si Accolade va regarder comment sont faites les cartouches pour être sûr de ne pas faire pareil, c'est bien du reverse engineering, mais pas du copiage. Les juges de la cour de cassation (dernier ressort de Sega) ont encore du pain sur la planche (oh, zut, j'ai dépiauté le dernier Libé pour trouver une expression qui veut dire "avoir du travail", je vais me faire repérer!).

HÉ, HEU... ÉPONYME, TU SAIS C'QUE ÇA VEUT DIRE?
OUI OUI
HEIN..! ET ALORS?!
KESKECÉ KCE TYPE?
OUI OUI
OUI OUI
QUOI OUI OUI?
OUI OUI
ENID BLYTON OUI OUI DRÔLE DE NOM

OUI-OUI

Pour ceux qui ne maîtriseraient pas trés bien la langue de Shakespeare, Noddy, le héros du jeu éponyme qui sort en novembre sur 16 bits, n'est autre que Oui-oui, en français. Celui-là même d'Enid Blyton. Ah, jeunesse...

LOCATION

En Angleterre, qui est un pays très pratique pour nous les français, puisque c'est une sorte de bouillon de culture où l'on voit émerger péniblement les nouvelles tendances qui ne nous toucheront que dans un an ou deux, la location de jeux (principalement sur consoles) est l'objet d'une bataille dans laquelle les deux géants, Sega et Nintendo, ne sont pas d'accord. Pour Sega, la location est pour l'utilisateur le moyen de voir un jeu de visu avant de l'acheter. Pour Nintendo (qui se base sur une statistique selon laquelle on ne finit que 10% des jeux qu'on achète), c'est le meilleur moyen de jouer pour pas cher sans avoir besoin d'acheter le jeu. Ils sont donc en total désaccord, mais on n'en attendait pas moins de leur part. On saura cependant bientôt lequel a raison, puisque d'un côté Sega ouvre des magasins de location, et que d'un autre côté, Nintendo vient d'envoyer des lettres de menace à ceux qui oseraient louer un produit Nintendo. Il faut savoir que le marché de la location des jeux est dû à un effet secondaire dans un autre secteur: la multiplication des chaînes télé a substantiellement amoindri la clientèle des vidéo-clubs, qui voudraient bien se reconvertir dans autre chose. Voyons, qu'est-ce qui marche bien, ces temps-ci? Ah, tiens, les jeux. Il y a peut-être quelque chose à faire de ce côté-là...



DEUXIEME FAILLITE

Il y a deux ans (et on vous en avait parlé à l'époque), une boîte, MGT, sortait un compatible Spectrum, le Sam Coupé. Elle avait fait faillite une première fois et était réapparue sous le nom de SAM. Celle-ci vient une nouvelle fois de déposer son bilan, révélant les chiffres pour la première fois: ils ont vendu 3000 machines en deux ans. Ah, quand même! Pour des compatibles Spectrum, c'est pas mal.

SURCOUF



Que les nains m'entaillent les mollets si cette idée n'est pas une sacrée vache de bonne idée ! A partir du 15 octobre, et de façon permanente, le Surcouf ouvre ses portes à tous les passionnés de jeux vidéo. Vous y trouverez plus de 100 stands d'exposition tenus par toute la profession du jeu, de l'éditeur au magasin en passant par les constructeurs ou les magazines. Joystick sera de la partie, bandeau sur l'œil et sabre entre les deux, pour l'ouverture de sa boutique spéciale «j'casse les prix comme t'as jamais vu, ma parole», et pour répondre à toutes les questions magnifiques qui vous traînent dans la tête, même qu'il serait dommage de les laisser mourir sans prendre le temps de les étudier, de s'assoir dans un bon fauteuil un verre à la main, les yeux dans les yeux, vas-y parle petit je t'écoute, te gêne pas, on se connaît, tu nous lis depuis tellement longtemps, non sans blague, excuse-moi coco j'ai pas l'temps de finir mon papier coco, faut que je réponde à une question, tu vois pas.
Véritable foire permanente, le Surcouf deviendra le passage obligé du fouineur à la recherche de l'affaire du siècle, du jeu introuvable ou de la cartouche à prix imbattable. Si vous avez une Lynx, une Sega, une Nintendo, un CPC, un PC, un Amiga, un Atari, un Mac ou une mobylette, notez cette adresse : Surcouf, 71-75 avenue Philippe Auguste, Paris 11ème. à 300 mètres de la place de la Nation.

BATTLE CHESS





Interplay, après le succès rencontré par la série Battle Chess, a décidé de continuer à gérer son fond de commerce avec Battle Chess 4000 (qui ne fait pas 4000 Elo, naturellement). Le jeu se passera dans le futur et mettra en scène, cette fois, des robots et des extra-terrestres. On pourra alors profiter d'un nouveau graphisme, de nouveaux sons et surtout de nouveaux gags. Disposant d'une bibliothèque d'ouverture de 300.000 mouvements, Battle Chess 4000 pourra, comme Champion Chess testé dans ce même numéro, s'adapter au niveau de son opposant humain. Prévu sur PC, le logiciel existera en deux versions, l'une en VGA 16 couleurs et l'autre en SVGA 256 couleurs.

SUPER-GAMES SHOW V2.0

Le Supergames sera de retour au CNIT de La Défense du 4 au 8 novembre prochains. Comme l'année dernière, 10 000 m2 d'exposition seront ouverts au public pour une présentation de tout ce qui se fait dans le monde du jeu video. Les plus grands constructeurs seront présents avec notamment Nintendo et ses Super Mario géants, Sega et son village de 200 m2 remplis de Sonic, Philips qui en profitera pour présenter ses derniers titres CD-I, mais aussi Atari, Commodore, Apple et IBM (super, des jeux IBM avec des colonnes de chiffres et des textes au kilomètre).
Les éditeurs seront eux aussi présents : Coktel Vision, Infogrames, Loriciel, Microprose, Mindscape, Ocean, Silmarils, US Gold, Virgin Games. Et d'autres éditeurs américains sur les stands des distributeurs comme Ubi Soft ou Sega. Joystick sera présent, ainsi que tous nos confrères, et vous pourrez venir faire des claquettes sur notre stand en compagnie de toute la rédaction. Cherchez la page de publicité du SUPER GAME SHOW dans JOYSTICK, et vous y trouverez une réduction de 20 balles sur le billet d'entrée

CD ROM



Les technologies du futur continuent à servir de plate-forme à tout un tas de vieilleries. Ce mois-ci, c'est Microdraft qui s'y colle avec un CD une fois de plus dévolu au triste rôle de super disquette permettant de créer des compilations qui ne brillent que par la couche illuminée de leur support. En clair, le possesseur d'un PC et d'un lecteur de CD est obligé, pour nourrir sa bestiole, de lui faire ingurgiter des logiciels indigestes dont il n'aurait même pas voulu sur disquette en cadeau avec un paquet de lessive. Là, sous le nom générique de Rotor, on trouve un succédané de Astéroïd (il en existe un excellent en Shareware sous Windows), Airball, bon jeu sur ST ayant pris un coup de vieux; Marble Madness, bon jeu sur Amiga que j'ai testé à HHHHebdogiciel (y a des années) et Time Bandit, second jeu à être sorti sur ST après Bratacas. Vive le CD ROM! vive les raclures de grenier!



LA FNAC ET LES CREATEURS

La Fnac montre un dynamisme de plus en certain à l'égard du monde de la micro. Organisées par Ubi Soft et la FNAC, quatre journées exceptionnelles auront lieu au mois d'octobre.
Vendredi 9 et samedi 10 octobre, une exposition sur l'évolution de la création d'un jeu à travers les story boards et les maquettes, sera ouverte au public. Trois des équipes les plus prestigieuses du monde micro seront représentées: Eric Matthews des Bitmap Brothers présentera Chaos Engine, Hervé Lange de Computer's Dream sera là avec B.A.T. II, et Philippe Ulrich de Cryo vous invitera à entrer dans le monde de KGB. Le samedi est consacré à la rencontre avec les programmeurs, vous pourrez les bombarder de questions. C'est à la FNAC Etoile au forum des rencontres.
Deux autres journées, à la Fnac CNIT La Défense cette fois, tournant autour de The Lost Files of Sherlock Homes d'Electronic Arts. Une présentation sur grand écran aura lieu les vendredi 16 et samedi 17 octobre de 12h30 à 17h00.

CYBER EMPIRE

SSI abandonne momentanément les couloirs des châteaux pour vous entraîner dans un Jeu de Stratégie futuriste sur PC et Amiga. Cyber Empire, qui se joue à 5 joueurs, va vous proposer le challenge du siècle: la conquête de la terre. En début de partie, chaque joueur (géré par l'ordinateur ou un humain), dispose d'un pays et d'une somme d'argent. Comme dans Steel Empire dont il constitue la suite, Cyber va donner au joueur l'opportunité de construire des usines, lesquelles à leur tour vont fabriquer une armée de robots. Après cela, faudra envahir le plus de pays possible et installer de nouvelles usines qui, elles-mêmes, produiront de nouveaux guerriers qui, eux-mêmes... Bénéficiant de graphismes très attrayant, le jeu, qui utilisera la souris, devrait renouveler un peu le genre.







MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!
GOBLiiNS 2
LES REVOICI ENFIN DANS
UNE AVENTURE DESOPILANTE
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON
The Prince Buffoon
Disponible sur:
PC COMPATIBLES (256 VGA)
AMIGA, ATARI ST
A partir du 15 Octobre 1992
COKTEL VISION
COKTEL VISION
5, Rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (1) 46 30 99 57



Flight Simulator, dont près de 4 millions d'exemplaires ont été vendus à ce jour dans le monde, est un logiciel fascinant dès lors qu'on fait l'effort (très vite récompensé) de s'y plonger.
En attendant la version de 5.0 dont aucune date de sortie n'est fixée pour le moment, profitons de la parution de nombreux programmes dédiés à l'environnement Flight Simulator pour faire un point sur ce qui reste du simulateur de vol le plus réaliste tournant sur micro-ordinateur.

Crée en 1981 par Bruce Artwick, FS existe en différentes versions sur plusieurs types de machines. Depuis l'antique FS 1.0, le programme s'est sensiblement modifié au cours de ses 11 ans d'existence: 1982, parution de FS sur Apple II, puis sur IBM PC; 1984, la version CGA, dont la débauche de couleurs (quatre !) laisse penser aux utilisateurs qu'on a atteint là le plafond -si j'ose dire- révolutionne le monde du PC: il est possible de jouer intelligemment sur un mini ordinateur (à l'époque, avec ses 128 Ko, le PC était beaucoup plus puissant qu'un simple "micro" ordinateur). En 85, la version II sur C64 (cassette et disquette), vendue sous le label Sublogic, gagne en réalisme avec un son plus convaincant et l'affichage s'affine. C'est à partir de se moment que l'histoire devient compliquée, le logiciel étant vendu sous licence Microsoft sur PC (et programmé par BAO, Bruce Artwick Organisation) alors que Sublogic (propriétaire de l'appellation "Flight Simulator"), s'occupe des autres standards (Microsoft ne veut pas ternir son image "pro" en vendant des logiciels sur des machines de





jeux!) En 86/87, années fastes: parution de FS sur Macintosh; c'est naturellement en monochrome mais quelle merveille. Les fenêtres font leur apparition. Peu de temps après, la version II sort, cette fois-ci en 16 couleurs, sur Atari ST, puis sur Amiga et alors que Microsoft vole sur un Cesna, les apprentis pilotes découvrent le Jet ainsi que le Piper, machine équipée d'un train d'atterrissage fixe. Mis à part quelques produits confidentiels sur Apple II, qui permettaient déjà de voler à 12 (!) en réseau, les versions ST et Amiga sont les premières à proposer une option Modem ou Nul/modem. Surtout, ces versions 16 bits disposent d'un affichage absolument superbe (ah... le Golden Gate, ô... la statue de la liberté). C'est à cette époque que s'intensifie notablement la parution de produits dérivés permettant de voler dans différentes parties du globe et Sublogic propose alors quelques logiciels étranges, dont l'ignoble JET, simulation de combats un peu ratée. Très ratée, même. Quelques mois plus tard, apparition de la version III sur PC qui déchaîne les passions: "ils" ont pensé à la Vieille Europe et l'on

peut voir la tour Eiffel ! L'affichage, plus fin, offre une véritable révolution sur PC avec l'apparition des fenêtres. Sublogic en profite pour sortir Hawaiian Odissey, une extension pour FS PC qui rajoute au produit ce qui manquait aux joueurs: des missions précises à remplir; Microsoft, n'est pas très heureux que Sublogic s'intéresse de près à sa machine fétiche. Alors que FS 4.0 de Microsoft sort en 89 sur PC, Sublogic, après s'être quelque peu fourvoyé avec une simulation de soucoupe volante, sort SON propre simulateur. ATP (Advanced Training Pilot), produit ambitieux puisqu'il simule les avions de type Boing reste cependant compatible avec les Scenary Disks de Microsoft. Pas pour très longtemps puisqu'en 90, Microsoft fait paraître Flight Simulator Designer qui permet de créer des paysages dans un format curieusement incompatible avec celui d'ATP. Comme si les choses n'étaient pas assez compliquées, Bruce Artwick créé alors Mallard Software en 1991, une société proposant de nombreuses extensions pour Flight Simulator. Enfin, un an plus tard, le cercle de famille s'agrandit avec Colorado Technologies, éditeur Français indépendant mais non des moindres, qui se lance dans l'aventure en proposant des Scenery Disks particulièrement réalistes dédiés à la France. Ce sont tous ces produits sur PC que je vais détailler dans ces pages, en espérant vous faire partager mon enthousiasme pour un logiciel dont chaque nouvelle version m'a poussé à changer de machine au gré des améliorations.

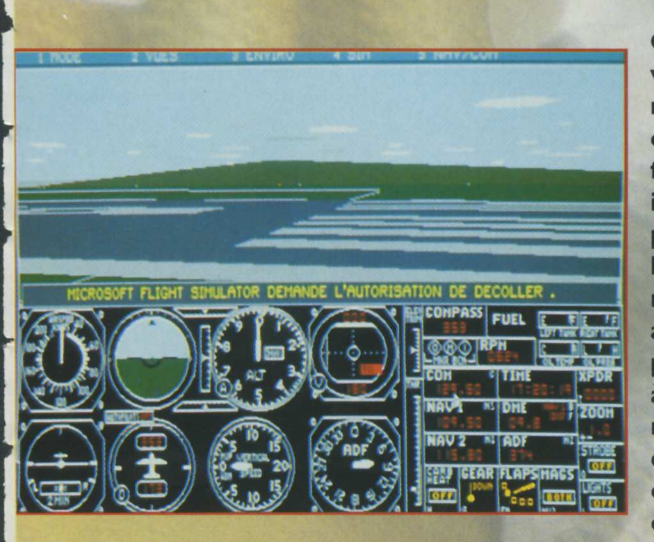
MOULINEX (MIKE LIMA X-RAY).

LE PILOTAGE



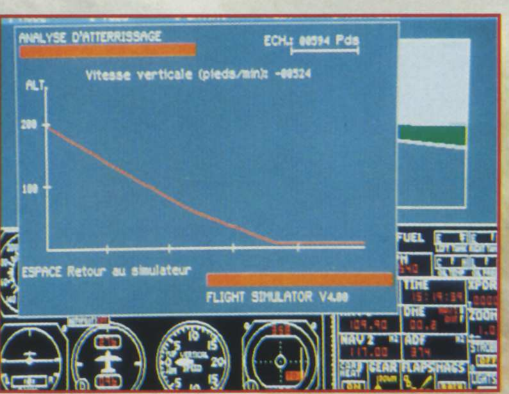
S'il est possible de décoller n'importe comment, dès lors où l'on a pris la peine de consulter le manuel d'utilisation en Français fourni avec le logiciel, vol stabilisé et atterrissage sont souvent la source de bien des tracas. Voici, point par point (pour le Cesna), du taxi à l'atterrissage, la procédure à suivre pour voler presque "pour de vrai". La procédure décrite implique que l'on soit sur le côté de la piste, moteur éteint, en mode de vol non-coordonné.
Commencez par une Check List (simplifiée par rapport à celle d'un véritable appareil).

1• Lorsqu'il est stabilisé, vérifiez le gyroscope de direction et réétalonnez-le si besoin est.
2• Vérifiez l'altimètre et réétalonnez-le si besoin est.
3• Vérifiez que le gouvernail de profondeur est en position neutre ainsi que les roues et volets.
4• Vérifiez que le préchauffage du carburant est sur OFF
5• Eteignez les lumières si vous êtes en plein jour et vérifiez que le zoom est à zéro (voler en regardant avec des jumelles est peu pratique).
6• Mettez 10° de volet.
Démarrez les magnétos puis montez les gaz très lentement de trois ou quatre crans. Dès que l'appareil bouge, baissez d'un cran pour être à environ 800 RPM (Rotation Par Minute).
Pendant que vous roulez sur le tarmac, réglez votre radio et lorsque le message de la tour défile, appuyez sur Return et demandez l'autorisation de décoller. Réglez le transpondeur à la fréquence Squawk demandée et arrivé en bout de piste, freinez et attendez l'autorisation.



Ceci fait, toujours en étant très doux avec les commandes, alignez-vous grosso-modo sur la piste. Même si vous n'êtes pas tout à fait au milieu, pas de panique; le principal est que le bout de piste se trouve exactement au centre de votre cockpit. Mettez les gaz à fond de façon progressive. A 70 noeuds, l'avion bascule; lorsque l'IVA indique une montée, mettez un cran de gouvernail de profondeur pour descendre, ce qui a pour effet de réduire la pression vers l'arrière de l'appareil. Une fois en l'air, lorsque la piste disparaît derrière vous, rentrez le train d'atterrissage, puis les volets une seconde après. Au moment où les volets sont rentrés, l'IVA va descendre puis remonter. Réduisez de 2 crans encore vers le bas et ralentissez à 2000 RPM, puis, lorsque l'aiguille de l'IVA fait mine de remonter, ralentissez encore un peu jusqu'à ce que l'IVA soit à zéro PPM. Vous devriez être à environ 130 noeuds Voilà, vous volez droit et pouvez contrôler l'altitude avec les gaz. Lorsque vous tournez, remettez un ou deux crans de gouvernail de profondeur pour compenser.







Atterrir est en revanche beaucoup plus compliqué mais on y arrive sans trop de casse à condition de ne jamais être brusque. Un truc en passant: sur FS4, on doit commencer à se préparer à atterrir lorsque, avec un zoom de 2, la piste apparaît.

Après avoir demandé l'autorisation d'atterrir, commencez la descente contrôlée en ralentissant à 100 noeuds. Naturellement, comme l'avion a tendance à piquer du nez, il faut un peu compenser avec le gouvernail de profondeur. Lorsque l'IVA est stable, mettez le préchauffage du carburant sur ON, ce qui a pour effet de ralentir le régime du moteur puis passez à 2000 pieds sans jamais descendre à plus de 500 PPM, alignez-vous sur la piste, stabilisez. A 1000 pieds au-dessus du sol et 2 minutes de la piste, augmentez de quelques crans les gaz, sortez le train puis, après une seconde ou deux, mettez 10° de volet. En agissant sur les gaz et le gouvernail de profondeur (en attendant que l'aiguille de l'IVA se stabilise après chaque modification), passez à 70 noeuds; en veillant à maintenir cette vitesse, poussez un peu le manche en avant, puis rajoutez 10° de volet, manche, volet 10°, manche, volet 10°. La vitesse de descente jusqu'alors de 500 PPM est, à ce moment, au-dessus de 1000 PPM. Corrigez l'alignement avec la gouverne de direction et à 100 pieds (au-dessus du sol), arrondissez la descente en redressant de deux crans, laissez vous descendre à 500 PPM ou moins (jamais plus) et juste avant de toucher la piste, coupez les gaz, laissez aller, freinez, tournez à la première piste taxis (en remettant un peu de gaz) et rangez l'appareil..

L'avion de base de Flight Simulator 4 est un Cesna de type 182 RG muni d'un train tripode rétractable (Retractable Gear). Cet appareil quadriplace est équipé d'un moteur turbo 6 cylindres à plat de 235 Chevaux réel. Sa vitesse de rotation est de 2400 RPM (Rotation Par Minute). Sa vitesse de pointe, au niveau de la mer ou en altitude du fait du turbo, est de 187 noeuds, soit 346 Km/h et son plafond est de 20.000 pieds (6.100 mètres).



A La fenêtre de vue 3D. Si votre machine est peu rapide (386 cadence à 16 Mhz ou moins), vous pouvez réduire sa taille afin d'accélérer les choses.

B Si votre machine est peu rapide et que vous souhaitez profiter d'un affichage détaillé, enlevez l'option "Ecrasement: Analyse" du menu Sim qui, parce qu'elle analyse en temps réel votre altitude et votre vitesse, ralentit le PC. En revanche, gardez l'option "Ecrasement: Détection".
A noter que pour faire disparaître la barre de menu, peu esthétique, il suffit d'appuyer sur la touche Escape.

C L'altimètre donne l'altitude en pieds (Feet:Ft) à la norme QNH (au- dessus du niveau de la mer). En France, le mode QFE (Fox Echo) donne l'altitude en pieds par rapport au sol (zéro). Avant d'atterrir, pensez à regarder à quelle altitude se trouve la piste pour éviter les surprises car FS4 ne permet pas d'utiliser le Fox Echo.

D Lorsque vous agissez sur le manche, soyez toujours très doux et n'augmentez jamais de plus de deux crans à la fois. Sauf cas particulier, l'indicateur d'ailerons, de direction et de profondeur, ne doit pas indiquer plus de cinq crans. Un pied=305 mètres.

E L'anémomètre, ou badin, indique une vitesse relative dans l'air prise au moyen d'une sonde située au nez de l'appareil. Si vous atterrissez contre le vent, pensez-y.
La vitesse est donnée en noeuds (Knots: Kts). Un Noeud=1,852 Km/h.

F L'horizon artificiel montre la position occupée par l'appareil. Il est très pratique lorsque la visibilité est mauvaise.

G La bille de l'indicateur de virage doit, en vol non coordonné, rester au milieu du marqueur lorsqu'on vire. Pour cela, il faut incliner l'avion du côté où l'on souhaite tourner, puis utiliser la gouverne de direction. En "vrai", on peut très bien ne pas en tenir compte, à condition de ne pas être sensible au mal de l'air (par chance non simulé par le logiciel).

H Le conservateur de cap ou Gyrodirectionnel, se dérègle souvent en raison de la dérive magnétique.

I Le variomètre ou IVA indique la vitesse ascentionnelle ou descentionnelle. En général, son aiguille ne doit pas dépasser 500 PPM (Pieds Par Minute ou ft/mn). Pour le lire, on doit rajouter deux zéros au résultat.

J l'ADF ou Automatic Direction Finder est un Radio Compas permettant de suivre une direction précise donnée par une balise spéciale sans avoir recours au système de triangulation des balises VOR (Very hight frequency Omnidirectionnal Range). Son affichage n'est pas systématique sur FS car peu d'aéroports sont équipés pour le supporter.

K Le préchauffage du carburant évite à celui-ci de geler en altitude. On l'utilise aussi pour baisser le régime lors des atterrissages.

L Le Tachymètre indique le régime du moteur en RPM (Rotation Par Minute). En vol droit, c'est cet indicateur qui permet, associé à une utilisation judicieuse des gaz, de gagner ou de perdre de l'altitude.

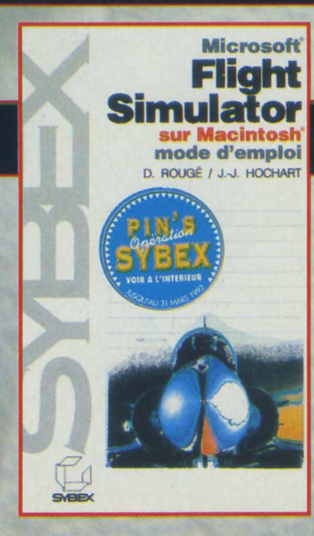
M En mode vol réel, pensez à éteindre les lumières en plein jour, ou les ampoules risquent de griller, ce qui a pour effet d'effacer l'instrument incriminé de l'écran. Avec FS4, ne descendez jamais en dessous de 70% de fiabilité, vous risqueriez de perdre la moitié des instruments avant même d'avoir décollé.

N La radio COM permet de contacter l'ATIS (Automatic Terminal Information Service) qui donne la météo et le nom de la piste à utiliser.
A noter que piste 27 veut dire piste orientée vers 270°. Avec les Upgrade de Mallard, on peut entendre les messages si l'on dispose d'une carte Soundblaster mais je déconseille fortement cette option qui ralentit le vol (et parle avec la voix de Laurel et Hardy !).

O l'OMI, pour Outer, Middle, Inner (extérieur, milieu, intérieur) affiche votre position par rapport à l'axe de la piste lors de l'approche.

P le premier VOR est un instrument de radio navigation, fonctionnant en liaison avec l'ILS (Instrument Landing System) (voit OMI).

LES LIVRES



Depuis quelques années, on trouve dans le commerce un grand nombre de livres consacrés à ce logiciel fascinant. Afin de vous permettre de vous y retrouver dans cette production assez inégale, voici notre sélection.
A tout seigneur tout honneur, commençons par Voler avec Flight Simulator et Flight Simulator Co-pilote de Charles Gulick, chez P.S.I./Microsoft Press. Bien que dédiés à Flight Simulator Macintosh, ST et Amiga, ces deux bouquins contiennent de nombreux trucs et astuces que les utilisateurs de PC pourront reprendre à leur-compte avec profit. De bonnes idées de scénarios ainsi que quelques leçons, le tout rédigé dans un style drôle et agréable.



Chex Sybex, Voler en 20 Leçons, dédié à la version PC constitue une excellente approche du logiciel. De plus, un index des aéroports et des fréquences situé en fin de volume, permet de retrouver rapidement des informations faisant souvent défaut au pilote pendant la simulation.

Toujours chez Sybex, Microsoft Flight Simulator 3 et 4, dans la collection Micro Passion (grand format couverture cartonnée) permet, lui aussi, de s'initier au vol à vue et aux instruments sur PC. De nombreuses impressions d'écrans permettent de bien comprendre ce que l'on fait. Là aussi, on trouve coordonnées et fréquences des aéroports à la fin de l'ouvrage.

Toujours et encore chez Sybex, Flight Simulator Mode D'emploi reprend, avec un format de poche et pour Macintosh, l'essentiel du titre précédent. Là aussi, des impressions d'écran (meilleures que dans le livre grand format), permettent de retrouver ses petits.

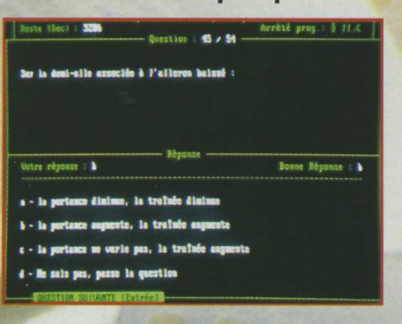
Au format poche, on trouve aussi chez Marabout dans la collection "Les Best Sellers de l'informatique" un guide appelé Flight Simulator consacré à toutes les versions. Pas vraiment indispensable.

Chez Micro Application, dans la collection Rapido, à noter un très bon ouvrage consacré à Flight Simulator Designer. Outre la conception de pistes, ce logiciel aborde la conception d'avions, avec, entre autres exemples, un superbe F 16 qui ne déparera pas votre couloir aérien de prédilection.

LES SCENARY-DISKS

Si voler est votre passion, peut être souhaitez-vous élargir votre horizon et découvrir de nouveaux aéroports. Les Scenary Disk sont faits pour ça.

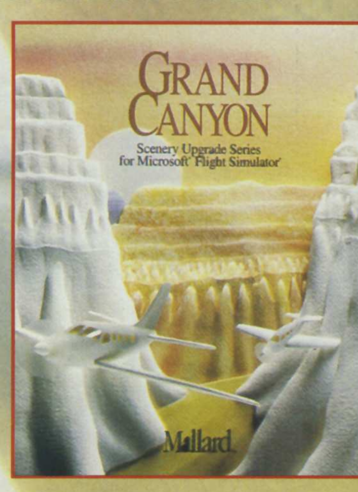
Chez Sublogic, on trouve une douzaine de Scenary couvrant tous les Etats Unis, l'Europe de l'Ouest et le Japon. Ces produits, qui commencent à accuser leur grand âge (peu de détails, palette de couleurs d'une redoutable sobriété) sont assez peu intéressants, à part peut-être (et là les spécialistes vont hurler) Hawaiian Odissey qui propose un véritable scénario de vol avec étapes ainsi que des paysages totalement loufoques permettant de voler près d'un piano à queue géant, dans une cuisine non moins géante elle aussi (méfiez-vous de la piste près de l'évier qui nécessite un virage serré après le frigo !) et même dans des tunnels.



Dans un genre plus serein, Mallard Software et sa collection Scenery Upgrade prposent de nombreux pays supplémentaires. Contrairement aux précédents, compatibles avec Flight Assignement ATP de Sublogic, les disques Mallard sont uniquement dédiés à Flight Simulator. Outre Hawaï, déjà testé dans nos colonnes et qui permet de découvrir, entre autres détails graphiques, un superbe Pearl Harbour avec grues, quais et gazomètres, on trouve aussi chez cet éditeur (dont le président est le créateur de Flight Simulator et Designer), Tahiti. Ce disque, qui intègre, en plus d'objets 3D du même accabit que ceux précités, de nombreux effets de lumières et des changements de palettes dus à SEE (voir "Logiciels"), permet de voler dans la Polynésie Française. Comme Hawaï, il offre l'intérêt d'obliger le joueur... oups... le pilote à utiliser la radio, certaines îles étant parfois très éloignées les unes des autres.

A paraître enfin, chez Mallard, Grand Canyon qui permettra de voler entre les falaises de ce gigantesque gruyère naturel. Là aussi, on pourra profiter d'objets 3D assez fascinants sculptés par la nature depuis 2000 ans et surtout zigzaguer dans de profonds ravins, donc plus bas que l'horizon, ce qui n'est pas donné à tout le monde; frissons garantis à la clef.

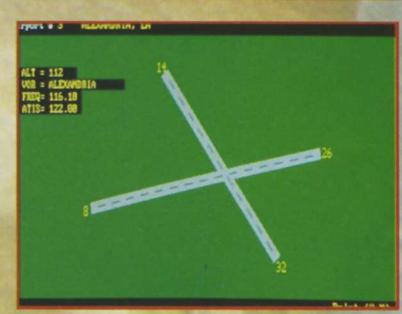
Dans un style plus sérieux (dans le sens de réaliste, car le plaisir est au moins égal), Colorado Technologie propose une série de disques qui offrent (enfin !) l'opportunité de voler dans une Europe cohérente. Ces disques, qui nécessitent la possession de Flight Simulator Designer, sont répartis en deux collections complémentaires: IFR 1, 2 et 3 et les scénarii. Les disquettes IFR contiennent les informations radio nav, des aéroports détaillés, des scénarii et des scènes dynamiques. IFR 1 concerne la France (Corse détaillée), IFR 2 le nord de l'Europe et IFR 3 le Portugal, l'Espagne (Baléares détaillées avec trafic aérien visible: jets privés, gros porteurs atterrissant, etc.) et l'Afrique du Nord.



A ces disques proposant chaque fois un environnement complet et cohérent avec une couverture radio nav complète, on peut rajouter des fichiers "scé-

nario" vendus à part, comprenant là aussi scènes dynamiques et aéroports hyper détaillés. Pour vous donner une idée du détail, sachez que chaque fichier correspond à un carré de 500 km ! Tout est exact, les fréquences, les infrastructures et même la largeur de chaque piste ! Du coup, ces produits qui s'adressent autant aux fanas de Flight Sim qu'aux pilotes expérimentés désireux de s'entraîner, peuvent être utilisés avec les véritables cartes Jepsen (ce qui explique le côté artisanal des cartes fournies avec les logiciels, seul défaut du produit). Outre la possibilité de visiter l'Europe, la collection de Colorado Technologie (meilleure vente à la FNAC à l'heure actuelle) offre surtout l'opportunité de piloter aussi bien à vue qu'aux instruments, comme c'est le cas dans la réalité. Il faut dire que Jo Debord (c'est lui qui crée et réalise ces fichiers) et Alain Renier (concepteur de l'Astralège, dont nous reparlerons ultérieurement), sont eux-mêmes pilotes et qu'ils connaissent par coeur ces régions. D'ailleurs, Alain Renier propose, toujours chez Colorado, le QCM Reneco. Ce logiciel, qui comporte 640 questions, permet de se préparer très sérieusement à l'Examen Théorique de Pilote Privé d'Avion. Bref, voilà un éditeur à suivre de près, d'autant que Colorado étudie actuellement la possibilité de créer dans le futur un CD ROM de ces produits actuels et à venir; à mon avis, ils ont encore plein d'idées.

LES LOGICIELS



Flight Simulator, logiciel complet s'il en est, peut être grandement amélioré au moyen de produits lui étant dédiés. Chez Euro CD,, j'ai dégoté une merveille appelée Flight 642. Ce CD ROM, ne payant pas de mine a priori, contient 600 Mo de shareware et Freewares sélectionnés sur la tribune Compuserve (un BBS américain) consacrée à FS. Dans ce véritable souk, on trouve des dizaines d'avions au format .SIM (il suffit de les copier dans la directory où se trouve Flight Simulator 4): tous les modèles de Piper et Cesna, des Falcon, des Mig, des Canadairs, des Mustang, etc. Il y a aussi des scénarii inédits (Alaska, Canada, etc.), des sons au format .VOC pour Sounblaster (screech d'un double train d'atterrissage, bruit du planeur, etc.), des fichiers textes de trucs et astuces (pour améliorer le Yoke 2000, pour jouer en réseau, etc.). On y trouve aussi des mises à jour de FS et des préversions des produits Mallard (voir plus bas), des fichiers de démo et même quelques missions supplémentaires pour Chuck Yeager et des pilotes expérimentés pour SWOTL, mais je m'égare.

Chez Mallard, on trouve un Sound and Graphic Upgrade, déjà testé dans nos colonnes, qui permet de profiter d'un affichage beaucoup plus fin et améliore le son des appareils en associant à l'atterrissage et au moteur des fichiers au format Sounblaster. Du reste, d'ici quelques jours (croyez qu'on a pourtant fait des pieds et des mains pour les avoir à temps), devrait sortir Aircraft and Adventures Factory, qui rajoutera encore de nouvelles fonctions Multimédias et permettra de créer des appareils encore plus détaillés que ceux de Designer.

En attendant, rien ne vous empêche de vous procurer quelques logiciels bien utiles; toujours chez Mallard: Airport and Facility Directory permet de retrouver facilement 1200 aéroports, de créer sa propre base donnée sur les aéroports (10.000 entrées). Lorsque l'aéroport est sélectionné, un simple appui sur une touche et paf ! on se retrouve dans Flight Simulator, prêt à décoller. Les utilisateurs de fichiers Designer apprécieront, quant à eux, l'optimisation de la mémoire qui permet de charger les décors seulement lorsque c'est nécessaire. De plus, il permet de prédéfinir des fréquences Nav, Atis et Omni.

FS Pro permet, quant à lui, de créer et imprimer ses plans de vols. Il dispose d'un carnet de bord beaucoup plus réaliste que celui de Flight Sim, calcule les trajectoires et consommation en fonction du vent. Il peut aussi imprimer les pistes, possède une base de données sur les aéroports et les avions et dispose d'une école de pilotage ainsi que d'une aide pour Flight Simulator. Ces deux produits, très intéressants, ont le défaut de ne pas être regroupés en un seul programme, d'autant que Flight Planner (déjà testé), en autorisant lui aussi la création de plans de vols, fait quasiment triple emploi. Autre défaut, la présentation de ces logiciels est assez sévère (Seul Flight Planner existe sous Windows). En revanche, j'apprécie la commande de FS Pro qui rajoute de nombreux "Mode" de pilotage dans Flight Simulator.

Plus particulièrement dédié à Designer, Scenery et Enhancement Editor rajoute à ce dernier de nombreuses commandes permettant, entre autres, d'agir sur les lumières et les palettes de couleurs de Flight Sim en tenant compte de l'heure (crépuscule/aube, nuit et jour). Destiné à améliorer le graphisme des décors créés avec Designer, SEE propose de nouvelles bibliothèques d'objets 3D et offre même la possibilité d'écrire sur certains bâtiments !

LES MANETTES



Si le clavier est préférable à la souris ou à une manette de jeu banale, on trouve cependant dans le commerce, quelques manches permettant de voler avec encore plus de réalisme. Chez Winner, le Flight Yoke 2000 permet de disposer à moindre coût d'un manche agréable, bien qu'un peu mou. Autre défaut, le jeu de l'axe de commande de l'aileron de profondeur est assez important. Sur le côté, une molette permet de régler les gaz tandis que les boutons de tir servent, ici, à freiner au sol.



LA GAMME MAXX

Chez Maxx, le Maxx Yoke, plus sérieux parce que plus dur et sans jeu (il en existe même une version avec compensateur simulant la résistance des commandes), dispose lui aussi d'une manette des gaz, sous forme de potentiomètre rectiligne. On trouve aussi les deux boutons de tir (renseignements chez Checklist au (1) 40 11 02 11). Chez le même constructeur, citons également (en l'oubliant très vite parce que ce n'est pas une réussite) un palonnier.

Beaucoup plus sérieux en revanche, le palonnier Thrusmaster devrait satisfaire les plus exigeants. Après ses superbes FCS (Flight Control System) et WCS (Weapon Control System) qui permettaient déjà de se prendre pour Tom Cruise (dans Top Gun, pas Rain Man), Thrusmaster propose le Rudder Control. La chose agit sur l'aileron de gouverne de votre simulateur préféré: FS4, Falcon 3.0, Aces of the Pacific, SWOTL et Gunship. A noter que ces deux jeux nécessitent pour cela la dernière version. Pour tout renseignement, téléphoner au (1) 49 59 88 88). Réalisé en métal, l'engin, absolument parfait, dispose de deux larges cale-pieds assez spatieux pour piloter avec ses pompes de skis. Comme dans la réalité, les deux côtés, rendus solidaires au moyen d'un axe central qui abrite le potentiomètre, se déplacent l'un vers le haut et l'autre vers le bas tout en restant parallèles. L'engin, naturellement connectable avec les deux autres manettes Thrustlaster au moyen d'un câble en "Y" (nécessite dans ce cas un petit switch fourni pour FS4), fonctionne également avec une manette banale ou même pas de manette du tout, sans modification. Sans vouloir jouer un remake du TV Achat, j'ajouterai également que le Rudder Control est réalisé en laiton usiné, pour les parties mécaniques, et en plastique résistant. Assez lourd (3,2 Kg à vue de bras), le Rudder est, de plus, muni de bouchons antidérapants. Le pied, quoi !



LE PALONNIER THRUSTMASTER



LE FLIGHT YOKE

LES MANETTES THRUSTMASTER.

Nous remercions la FNAC Euro CD et UBI SOFT.
Nous ne remercions pas du tout Microsoft France.

La FNAC du Forum des Halles et Ubi Soft donnent rendez-vous en octobre aux passionnés de simulation aérienne à l'Espace Rencontre. Outre une présentation d'autres logiciels le jeudi 29 octobre (B17, F15 III, Harrier Jump, etc.), les fanas, futurs ou confirmés de Flight Simulator pourront assister le vendredi 30 octobre à de nombreuses démonstrations. Le samedi 31 octobre, un concours permettant de voler sur un scénario innédit clôturera la manifestation.


NEW
AQUATIC GAMES
STARRING
JAMES POND AND THE AQUABATS
LE JEU DE SPORTS LE PLUS DÉCOIFFANT DU MOMENT!
Participez aux jeux de James Pond et de ses copains pour une bonne partie de rigolade avant leur prochaine mission ! Pond doit garder une forme olympique pour s'attaquer à l'abominable Dr Maybe. Il va donc faire de l'exercice en participant à des épreuves sportives complètement farfelues comme le 100 mètres éclaboussements, le triple saut et le saute-grenouille ! De l'action à se tordre les nageoires de rire jusqu'au point de côté du début à la fin.
Sortie Amiga (septembre) et ST (octobre)
MILLENNIUM
Distribué par
ELECTRONIC ARTS™
© Millennium 1992
MILL COURT, GREAT SHELFORD, CAMBRIDGE CB2 5LD UK.

ETERNAM



e mois-ci, nous abordons un gros morceau avec deux "dungeons", particulièrement compliqués. Actualité de rentrée oblige, le premier niveau à explorer est une université !
Heureusement, on s'inscrit dans celle-ci sans Minitel et il y a de la place pour tout le monde!

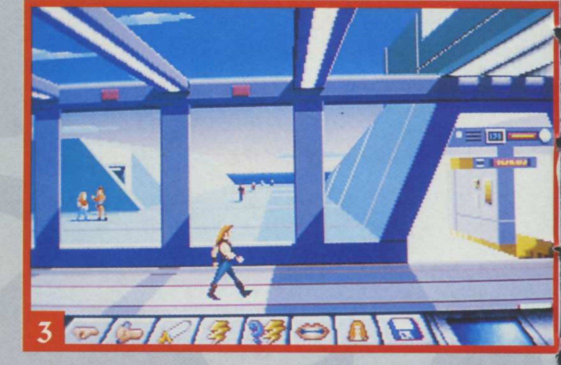


1• Comme dans la réalité, l'entrée à l'université se fait par le bac ! Le voyage se passe sans histoire. Ok, j'arrête de faire des blagues ! Et de mettre des "!" partout.



2 • Ici, les choses se compliquent un peu puisqu'un examen d'entrée vous attend. Pour être accepté, vous devez répondre à un minimum de 15 questions sur les 20 proposées.
Ah... je ne sais que faire: donner les réponses gâcherait le jeu et ne pas le faire ferait des mécontents. Allez, histoire de ne déplaire à personne, voici quelques réponses. La moitié précisément.

Question 1, réponse 2
Question 3, réponse 3
Question 5, réponse 1
Question 7, réponse 3
Question 9, réponse 2
Question 11, réponse 1
Question 13, réponse 3
Question 15, réponse 2
Question 17, réponse 3
Question 19, réponse 3



3 • Si vous avez bien répondu, vous pourrez ressortir la tête haute, muni d'un passe vous permettant d'accéder au niveau Hightech. Dans le cas inverse (le cas "échouant", et non pas échéant, donc !), vous aurez la possibilité de repasser une fois l'examen car sans le passe, pas de suite au jeu, à moins que vous ne trichiez.

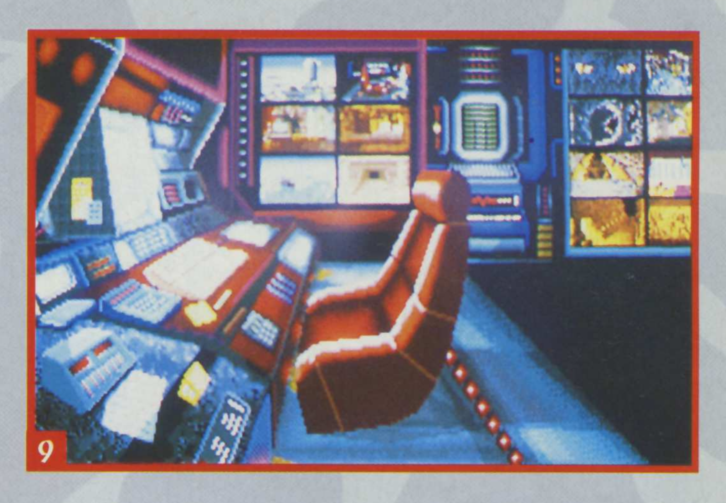
4 • En effet, il est possible, en retournant au Dungeon 0, de se procurer un faux passe. Pour cela, et à condition que vous possédiez la lettre pour Marianne, rendez-vous chez la Mère Michèle. Attention, prenez bien soin de vous munir de votre cocarde, car sans elle, vous perdrez la tête aussi sûrement que votre hôte, son chat.
Parlez du





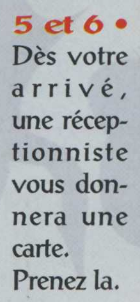
5

feu à la Mère Michèle, puis rendez-vous à la taverne du niveau +1 et demandez une boisson corsée. Voilà, retour à l'université où vous pourrez présenter votre passe au robot.



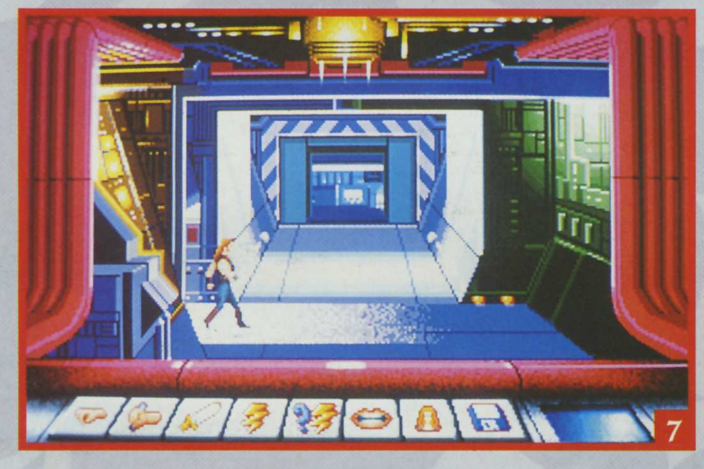
9

5 et 6 • Dès votre arrivé, une réceptionniste vous donnera une carte. Prenez la.





6



7

7 • Allez au niveau -1 et sympathisez avec le technicien. Ce dernier vous remet lui aussi une carte. Fait soif, non ? Profitez de l'occasion pour vous rendre au niveau +1 et utilisez la carte pour payer votre boisson. Tiens, on dirait que l'ordinateur de la cité Hightech fait des siennes...



8

8 • Fouillez bien les tiroirs du niveau +1 et particulièrement celui de gauche.
Il contient un passe pour se rendre au niveau +3.
Eh oui, il y a... des hauts et des bas ! Excusez-moi, c'est la rentrée et j'ai du mal à retrouver mon humour. Il a dû rester en Bretagne. Sur la plage. Heureusement, j'ai deux humours, mon pays et Paris. Pardon ? Ah oui, Eternam, donc.

9 • Nous voilà au niveau +3 où nous rencontrons Laurent Salmeron, programmeur d'Eternam et Yael Barroz, la graphiste, enlevés tous deux par l'ennemi. Ah... voilà de l'humour distancié comme on l'aime. En effet, vous devez, dans Eternam, les aider à retourner au 20ème siècle afin qu'ils puissent terminer le jeu, faute de quoi un fax de René Bonnel, boss d'Infogrames, s'affichera à l'écran et le jeu s'arrêtera. En attendant, récupérez vers la gauche la carte dans la salle des programmeurs. C'est bête que personne n'ait pu délivrer à temps les programmeurs d'OS 2.2. Je trouve.



10

10 et 11 • Allez au niveau +4 et utilisez le télescope afin de découvrir la cause de la panne



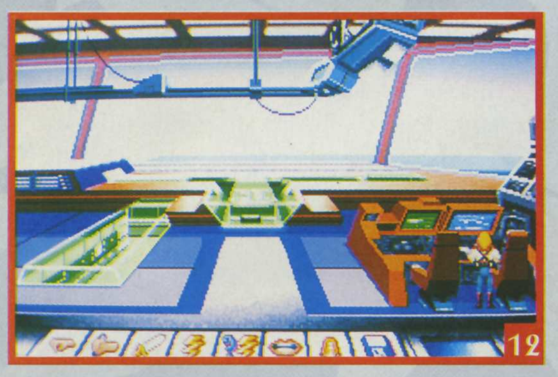
11

de l'ordinateur qui gère la cité. Espace, frontière de l'infini et toutes ces sortes de choses, vous rencontrez alors Skirk, Spot, Oulala et Gorbatchecov. Skirk vous file une carte permettant d'accéder au niveau +2.

11 bis • Au niveau +2, discutez avec le commandeur. Ce dernier vous permet d'accéder au téléporteur du niveau +5. Attention, ne dérangez pas les techniciens.


11 bis

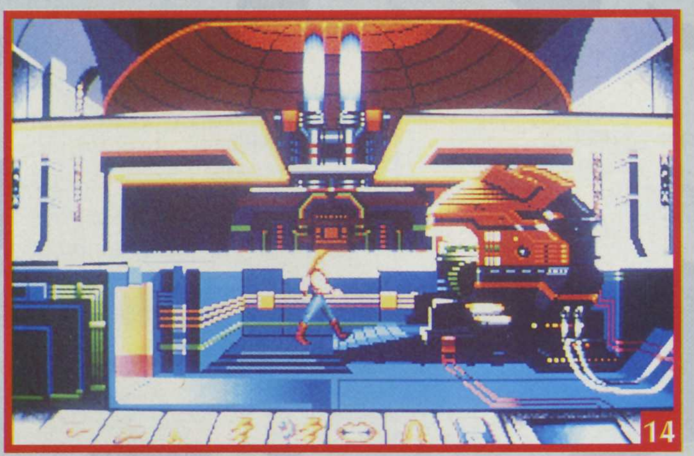
12 • Méfiance, les téléporteurs fonctionnent bizarrement. Les chiottes aussi... C'est à ce moment que Spot parle d'explosion nucléaire. Va s'agir de délivrer les programmeurs et de faire vite car le compte à rebours a commencé. Tiens, une anecdote: la notion de compte à rebours fut inventée par Fritz Lang pour son film "Une Femme sur la Lune". Fin de l'anecdote destinée à ménager une pose car le jeu se complique à partir de ce moment et deux solutions se présentent: soit vous zonez dans l'île vaguement vers la droite, face à la cité Hightech afin de retrouver la centrale, soit vous suivez mes conseils et vous rendez à la porte temporelle.
Pas d'objection ?

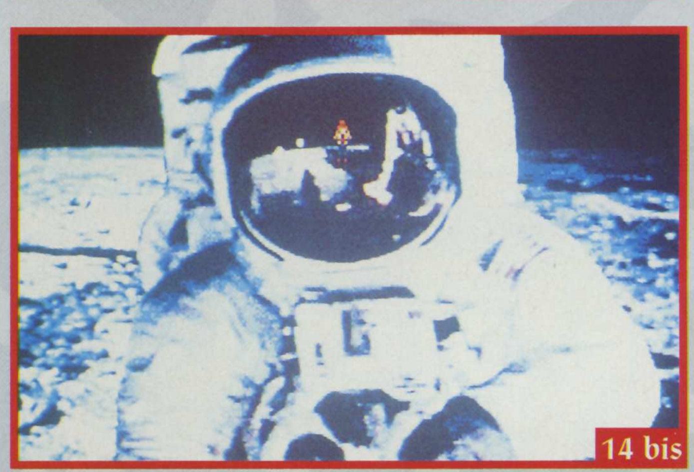

12

13 • La porte en question se trouve être les fameuses chiottes.
De là, vous vous retrouvez sur la lune un certain jour de juillet 69. Le jour J pour être précise. Discutez avec Armstrong (Neil, pas Louis !) afin qu'il prenne Laurent et Yael en stop. Il ne peut pas car il a besoin d'une carte du système solaire. Qu'à cela ne tienne, il y en a une au Dungeon 1.


13

14 et 14 bis • Prenez le téléporteur (WC) et allez au bar. Un passage secret s'y trouve. Achetez la carte. Si vous n'avez plus de sous, retournez voir la femme peintre SM. Même si cette dernière tisse des liens très serrés avec ses clients, la galerie est rarement bondée... Mais qu'importe, je ne voudrais pas lasser l'auditoire. Retournez voir Armstrong sur la lune, donnez lui la carte. Ouf ! le LEM décollez et le jeu pourra être fini à temps. En prime, le compte à rebours s'arrête.


14


14 bis

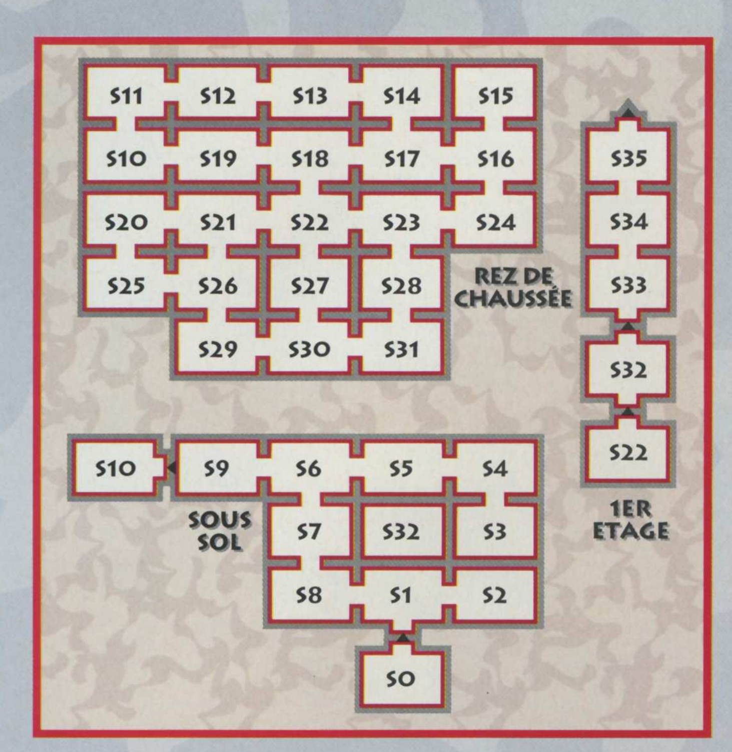
15 • Et la pyramide ? C'est très simple. Euh non, c'est très compliqué: il faut prendre la pierre de Josette dans la première salle et la donner à Spot. Ce dernier la traduit alors. Retournez dans la pyramide, mémorisez bien le dessin et si vous vous en sentez le courage, utilisez la statuette et le miroir avec le rayon lumineux. Je sais vous allez me dire que c'est un peu dur de vous laisser comme ça dans le doute. Si vous n'en avez pas le courage, il faudra attendre un mois pour la suite...

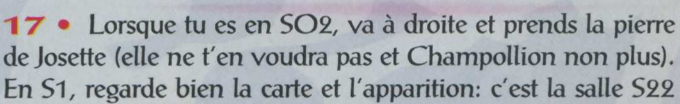

15

A SUIVRE...

Comment ça non tu ne veux pas attendre la suite? Bon d'accord, c'est bien parce que c'est toi mais fait attention: aussi vrai que je m'appelle Tracy, ce "dungeon" est particulièrement dangereux. Tu le sais, Eternam est une gigantesque planète d'attractions et dans la pyramide que tu dois explorer, les pièges, à l'origine aussi inoffensifs que ceux d'un train fantôme, ont été trafiqués pour te tuer. Méfie-toi et si tu es perdu, n'hésite pas à utiliser le plan ci-joint.







17 • Lorsque tu es en SO2, va à droite et prends la pierre de Josette (elle ne t'en voudra pas et Champollion non plus). En S1, regarde bien la carte et l'apparition: c'est la salle S22 du plan. En S8, méfie-toi du génie mais si tu ne fais pas le bon choix, attends qu'un touriste japonais passe dans le coin. En te débrouillant, tu devrais pouvoir te libérer.



18 • Icien S7, il faut passer sur les pierres dans l'ordre de l'alphabet. Pour cela, il faut retourner voir Spot qui pourra déchiffrer la pierre de Josette. Tu apprendras là l'existence de sorts très puissants.



16 • Dans le Dungeon 3, celui dont je t'ai parlé le mois dernier, il y a un téléporteur que tu n'as pas encore exploré. Prends le et tu pourras entrer dans la pyramide.





19 • Pour combattre le scorpion, fait comme Droopy: dit bouh !



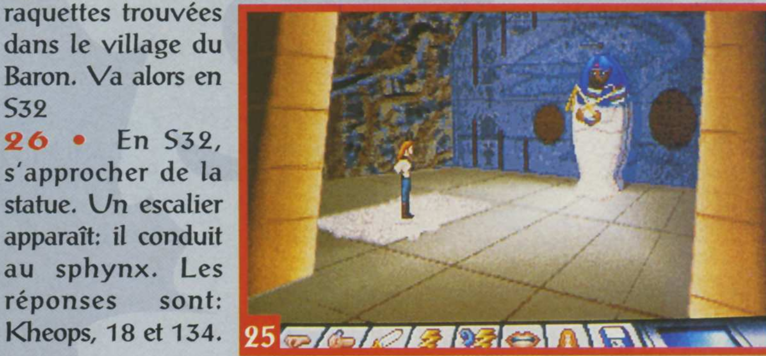
20 • Si tu le souhaites, tu pourras explorer la zone S5.

21 et 21 A• En S9, en route pour le niveau -1. Arrivé en S10, il faut prendre le sceptre caché dans un mur et l'utiliser pour casser la vitre à gauche de la porte. Attention à ne pas toucher la statue en or de la pièce S12.


21



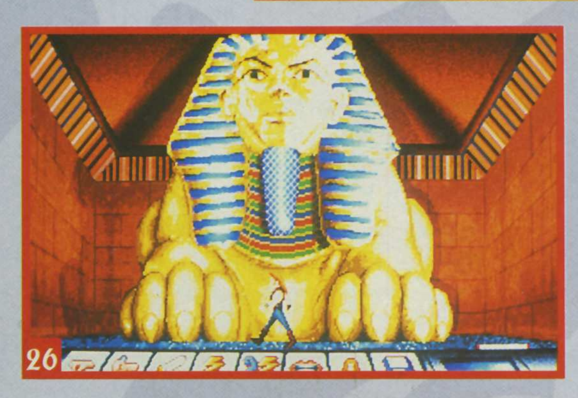
25 • Lorsque le sable commence à tomber, utilise les raquettes trouvées dans le village du Baron. Va alors en S32

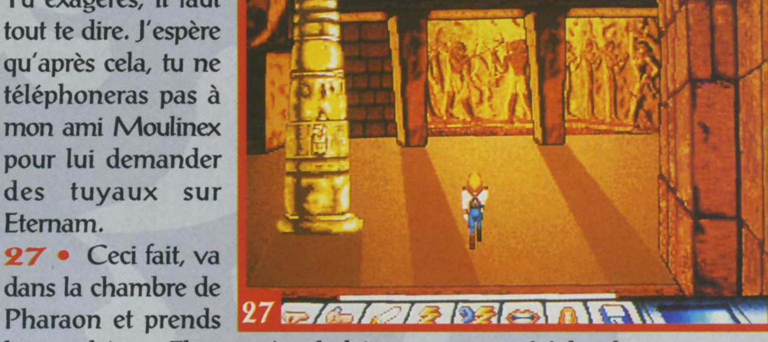

25

26 • En S32, s'approcher de la statue. Un escalier apparaît: il conduit au sphynx. Les réponses sont: Kheops, 18 et 134.


21A

22 • Là, c'est compliqué: prends le miroir caché dans les fresques en S14, parle lui pour le casser en trois morceaux; va en S15, pose au sol le plus gros morceau de miroir et attends. Fais attention de ne pas te faire écraser.


26


27

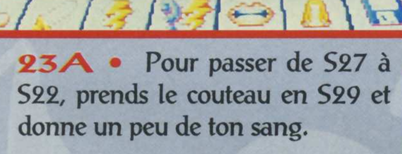
23 • Mets les morceaux de miroir dans les pièces S9, S10, S11, S14 (dans cet ordre) pour envoyer le rayon de lumière en S22.

22

Tu exagères, il faut tout te dire. J'espère qu'après cela, tu ne téléphoneras pas à mon ami Moulinex pour lui demander des tuyaux sur Eternam.

27 • Ceci fait, va dans la chambre de Pharaon et prends lui son bâton. Eh oui, c'est le bâton magique. Utilise le pour sortir en réduisant la taille de la pyramide. Voilà, il ne te reste plus qu'à affronter l'île des Dragons.

A SUIVRE



23A • Pour passer de S27 à S22, prends le couteau en S29 et donne un peu de ton sang.

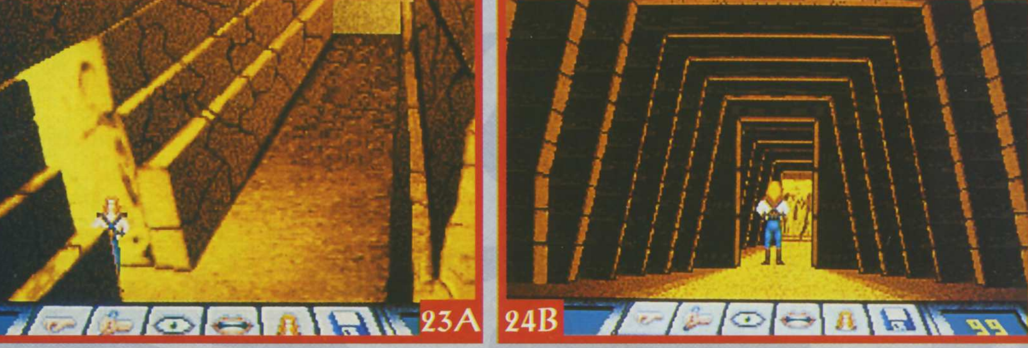
24 24A et 24B • En fait, il ne sert à rien d'aller tout de suite en S22. Rappelle toi l'apparition en S1. Ok ? Bon, va en S18 et S19, prends les statues, retourne maintenant en S22 et pose les: jaune en haut, orange à gauche et bleu à droite.


24


24A


23


23A


24B



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR CONSOLES

JEUX POUR GAMEGEAR (suite)

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
SONIC	240 F	145 F
SPACE HARRIER	220 F	95 F
SPIDERMAN	260 F	145 F
SUPER GOLF	240 F	125 F
SUPER MONACO	160 F	135 F
SUPER MONACO II	240 F	
WIMBLEDON TENNIS	180 F	
WOODY POP	160 F	95 F

JEUX POUR GAMEBOY

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ADDAMS FAMILY	220 F	155 F
ADVENTURE ISLAND	220 F	145 F
ALLEYWAY	160 F	95 F
ATOMIC PUNK	200 F	95 F
BARBIE	210 F	135 F
BATMAN II	220 F	135 F
BATTLETOADS	200 F	105 F
BEETLEJUICE	210 F	135 F
BILL AND TED	200 F	95 F
BLADES OF STEEL	210 F	135 F
BLASTER MASTER BOY	200 F	105 F
BUGS BUNNY II	210 F	135 F
CASTLEVANIA II	220 F	125 F
CHESSMASTER	200 F	125 F
DAYS OF THUNDER	200 F	95 F
DOUBLE DRIBBLE	200 F	125 F
DR MARIO	150 F	105 F
DRAGON'S LAIR	200 F	135 F
DUCK'S TALES	200 F	135 F
F1 RACE	220 F	125 F
FACE BALL 2000	230 F	95 F
FIGHTING SIMULATOR	190 F	125 F
FINAL FANTASY ADVENTURE	230 F	125 F
FINAL FANTASY LEG.	240 F	125 F
GEORGE FOREMAN BOXING	220 F	
GOLF	150 F	105 F
HIGH STAKES	190 F	95 F
HOOK	210 F	145 F
HUDSON HAWK	210 F	135 F
HUNT FOR RED OCTOBER	200 F	125 F
JACK NICKLAUS GOLF	200 F	145 F
JEEP JAMBOREE	220 F	105 F
JOE ET MAC	220 F	
KID ICARUS	150 F	135 F
LITTLE MARMAID	220 F	
MARBLE MADNESS	210 F	135 F
MEGAMAN II	210 F	135 F
METROID II	150 F	135 F
MICKEY	210 F	135 F
MISSILE COMMAND	160 F	105 F
NAIL N SCALE	190 F	95 F
NAVY SEALS	190 F	95 F
NBA II	210 F	145 F
NFL FOOTBALL	170 F	95 F
NINJA GAIDEN SHADOW	210 F	125 F
OPERATION C	200 F	135 F
PAC MAN	190 F	135 F
PAPERBOY II	190 F	95 F
PITFIGHTER	220 F	135 F
PRINCE OF PERSIA	220 F	145 F
PROPHECY VIKING CHILD	220 F	145 F
ROBOCOP II	190 F	145 F
ROGER CLEMENS BASEBALL	210 F	
ROGER RABBIT	210 F	145 F
SIMPSONS	210 F	145 F
SIMPSONS II	220 F	
SKATE OR DIE II	200 F	135 F
SNEAKY SNAKES	200 F	125 F
SNOW BROTHERS	200 F	125 F
SOCCER MANIA	190 F	125 F
SPIDERMAN II	215 F	
SPY VS SPY II	210 F	
SQUARE DEAL	200 F	95 F
STAR SAVER	170 F	105 F
STAR TREK	200 F	105 F
SUPER HUNCHBACK	190 F	125 F
SUPER OFF ROAD	210 F	
T.M.N.T. II	240 F	135 F
TECMO BOWL	210 F	105 F
TERMINATOR II	210 F	145 F
TINY TOONS	210 F	145 F
TOM ET JERRY	200 F	
TOP GUN	200 F	145 F
TRACK AND FIELD	210 F	125 F
TRACK MEET	190 F	125 F
TURN AND BURN	190 F	135 F
TURRICAN	190 F	145 F
ULTRA GOLF	200 F	125 F
WORLD CIRCUIT SERIES	200 F	135 F
WORLD CUP SOCCER	150 F	105 F
WWF SUPERSTARS	200 F	125 F
YOSHII	150 F	135 F

JEUX POUR NES (USA)

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ADDAMS FAMILY	310 F	150 F
ADVENTURE ISLAND III	310 F	130 F
ADVENTURE OF LOLO III	300 F	130 F
AMERICAN GLADIATORS	290 F	120 F
ARCH RIVALS	290 F	140 F
ARKANOID	360 F	150 F
BACK TO THE FUTURE	290 F	120 F
BARBIE	310 F	150 F
BASEBALL STARS I	390 F	150 F
BATTLE TANK	260 F	140 F
BATTLECHESS	180 F	90 F
BATTLETOADS	340 F	150 F
BEETLEJUICE	310 F	140 F
BLUES BROTHERS	310 F	150 F
BO JACKSON BASEBALL	330 F	190 F
BOMBERMAN II	270 F	135 F
CASTLEVANIA II	180 F	125 F
DOUBLE DRAGON II	340 F	175 F
DRAGON'S LAIR	190 F	100 F
DRAGON WARRIOR IV	400 F	200 F
FELIX LE CHAT	310 F	150 F
FINAL FANTASY	310 F	140 F
GARGOLYES QUEST II	300 F	150 F
GEORGE FOREMAN BOXING	330 F	150 F
GOLD MEDAL CHALLENGE	340 F	120 F
GREG NORMAN GOLF	340 F	140 F
HEROES OF THE LANCE	330 F	170 F
HOOK	330 F	160 F
HUDSON HAWK	310 F	160 F
IKARI WARRIOR III	250 F	125 F
IMMORTALS	330 F	150 F
JOE ET MAC	270 F	130 F
JACK NICKLAUS GOLF	170 F	80 F
KING QUEST V	360 F	180 F
KRUSTY'S FUN SIMPSONS HOUSE	330 F	150 F
LEMMINGS	200 F	105 F
LITTLE MERMAID	340 F	160 F
MAD MAX	120 F	60 F
MEGAMAN IV	380 F	150 F
MICKEY'S SAFARI	310 F	150 F
MIGHT AND MAGIC	400 F	200 F
POWERPUNCH II	330 F	150 F
PRINCE OF PERSIA	270 F	120 F
RETURN OF THE JOKER	360 F	170 F
ROBIN HOOD	260 F	130 F
ROBOCOP III	300 F	150 F
ROMANCE OF 3 KINGDOM II	500 F	250 F
SIMPSONS BART VS THE WORLD	340 F	170 F
SPIDERMAN	330 F	140 F
TERMINATOR II	310 F	160 F
TETRIS	260 F	130 F
TINY TOONS	330 F	160 F
TOKI	290 F	140 F
TOM ET JERRY	310 F	160 F
TORTUES NINJA III	350 F	170 F
TOTAL RECALL	180 F	90 F
ULTIMA III	390 F	200 F
ULTIMATE AIR COMBAT	340 F	160 F
ULTIMATE BASKET BALL	210 F	100 F
ULTIMATE SOCCER	170 F	90 F
WHEEL OF FORTUNE	290 F	145 F
WINTER GAMES	260 F	130 F
WIZARDS AND WARRIOR III	240 F	120 F
WWF STEEL CAGE	330 F	160 F
YOSHI	260 F	130 F
YOUNG INDY	310 F	160 F

JEUX POUR SUPER NES

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ADDAMS FAMILY	430 F	315 F
AMERICAN GLADIATORS	460 F	
ARCANIA	415 F	265 F
BART'S NIGHTMARE	415 F	
CASTLEVANIA IV	420 F	235 F
CHESSMASTER	410 F	225 F
CONTRAT III	420 F	295 F
DUNGEON MASTER	500 F	265 F
DUNGEONS AND DRAGONS	460 F	265 F
EXTRA INNINGS	400 F	235 F
FINAL FANTASY II	470 F	265 F
FINAL FIGHT	410 F	245 F
GEORGE FOREMAN BOXING	410 F	
GHOULS'N GHOST	410 F	
HOLE IN ONE GOLF	410 F	
HOOK	400 F	
JACK NICKLAUS GOLF	400 F	205 F
JOE ET MAC	380 F	235 F
JOHN MADDEN 92	410 F	235 F
KRUSTY'S FUNHOUSE SIMPSONS	410 F	205 F
LAGOON	430 F	235 F
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	420 F	265 F
LEMMINGS	400 F	275 F
NBA ALL STARS	410 F	275 F
NCAA BASKET BALL	370 F	275 F
OUT OF THIS WORLD	400 F	
PEEBLE BEACH : GOLF CLASSIC	400 F	205 F
PGA TOUR GOLF	410 F	225 F
PILOT WINGS	370 F	245 F
POPULOUS	270 F	225 F
RAIDEN	440 F	205 F
RIVAL TURF	410 F	245 F
ROBOCOP III	430 F	
ROGER CLEMENS	410 F	
ROMANCE OF 3 KINGDOMS	490 F	265 F
RPM RACING	400 F	235 F
SIM CITY	370 F	235 F
SIMPSONS BART NIGHTMARE	410 F	
SMART BALL	400 F	195 F
SPACE FOOTBALL	400 F	195 F
SPIDERMAN X MEN	410 F	
STREET FIGHTER II	510 F	345 F
SUPER ADVENTURE ISLAND	410 F	295 F
SUPER BATTLE TANK	400 F	295 F
SUPER DOUBLE DRAGON	460 F	
SUPER BOWLING	400 F	
SUPER GOAL	420 F	
SUPER OFF-ROAD	390 F	245 F
SUPER R-TYPE	410 F	195 F
SUPER SMASH TV	380 F	225 F
SUPER SOCCER	390 F	225 F
SUPER TENNIS	370 F	195 F
SUPER WRESTLEVANIA	410 F	275 F
THUNDER SPIRITS	370 F	245 F
TINNY TOONS	430 F	
TOM ET JERRY	390 F	
TOP GEAR	370 F	235 F
TORTUES NINJA IV	430 F	
ULTRAMAN	370 F	235 F
WAIALAE : GOLF CLASSICS	450 F	225 F
WORLD LEAGUE SOCCER	370 F	205 F
ZELDA III	380 F	315 F

JEUX POUR LYNX

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
BAD BOY TENNIS	260 F	145 F
BASEBALL HEROES	230 F	125 F
BASKETBRAWL	269 F	145 F
BATMAN RETURNS	310 F	175 F
BATTLE ZONE 2000	260 F	145 F
BLUE LIGHTNING	260 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	260 F	145 F
CASINO	260 F	145 F
CRYSTAL MINES II	260 F	145 F
DAEMONSGATE	260 F	145 F
DINO LYMPICS	260 F	145 F
RENEGADE COP	260 F	145 F
DOUBLE DRAGON	260 F	145 F
DRACULA	310 F	175 F
GATES OF ZERDERCON	130 F	85 F
GAUNLET III	130 F	85 F
GUARDIANS	310 F	175 F
HOCKEY	260 F	145 F
HYPERDROME	260 F	145 F
KRAZY ACE MINIATURE GOLF	260 F	145 F
MALIBU BIKINI VOLLEYBALL	260 F	145 F
MS PACMAN	180 F	95 F
NFL FOOTBALL	260 F	145 F
NINJA GARDEN	260 F	145 F
PACLAND	180 F	95 F
PAPERBOY	180 F	95 F
PINBALL JAM	260 F	145 F
PIT FIGHTER	310 F	175 F
RAMPART	230 F	125 F
ROLLING THUNDER	260 F	145 F
RYGAR	230 F	125 F
SCRAPYARD DOG	260 F	145 F
SHADOW OF THE BEAST	260 F	145 F
SHANGAI	180 F	95 F
STEEL TALONS	260 F	145 F
SUPESWEEK	260 F	145 F
SWITCH BLADE II	260 F	145 F
TODD S ADV. IN SLIME WORLD	180 F	95 F
TOURNAMENT CYBERBALL	260 F	145 F
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	260 F	145 F
VIKING CHALLENGE	260 F	145 F
WORLD CUP SOCCER	180 F	95 F



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
NRJ IV Tennis Cup + Prince of Persia + Swap + Team Suzuki		255 F	289 F	289 F	289 F
JPP'S GOAL BUSTER Kick Off II + International Soccer Challenge + World Champion Soccer			339 F	339 F	389 F
LC WAIKIKI Prehistoric + Blues Brothers + R Type + Flighter Bomber		295 F	339 F	339 F	339 F
ESPÃNA 92 THE GAMES			295 F	295 F	345 F
FUN RADIO II Tournament Golf + Great Court + Speed Ball 2 + Kick Of F2 + Grand Prix 500 cc II	255 F	305 F	305 F	305 F	
PLANET AVENTURE II Monkey Island + Populus + Loom + Explora		345 F	345 F	345 F	
NRJ III F16 + Double Dragon + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun		265 F	295 F	295 F	295 F
SUPER ACTION PACK Supercars + Impossamole + Toyota Celica + Gary Lineker + Switchblade	195 F	265 F	295 F	295 F	
CLASSIC COLLECTION Gremlins II + Barbarian II + Colossus Chess + World Champion Soccer		195 F	255 F	255 F	295 F
FUTURE DREAMS Midwinter + Stramblade + Madshow + Metal Mast		339 F	339 F		
SKYROCK CPC Hudsonrock + Rambow Island + Shadow Warrior + Grand Prix 500 cc II		265 F			
SKYROCK F29 Retaliator + Toki + Populus + Grand Prix 500 cc II			285 F	285 F	339 F
LE TEMPS DES HÉROS North and South + Prince of Persia + Moonblaster	189 F	245 F	285 F	285 F	285 F
CPC BEST Harricana + Pinball Magic + 3D Fight + Mobile Man + Moonblaster + Skeek + Super Skeek + Shuffe Puck Café	195 F	245 F			
SUPER HEROES Robocop + Indiana Jones + Last Ninja + L'espion qui m'aimait	145 F	195 F	295 F	295 F	
AVENTURES EXTRA Zac Mac Cracken + Iron Lord + Rocket Rangers + Manoir Morteville			289 F	289 F	289 F
LES DIEUX DU SPORT Tennis Cup + Super Ski + Harricana + Outboard		245 F			
TOP ACTION Hard Driving + Strike Harrier + Pick'n pile + Licence to Kill			219 F	219 F	219 F
EXTRA BALL Bumpy + Tennis + Sliders 3 + Pinball Magic			295 F	295 F	295 F
TITANS ACTION CPC Wild Street + Galactic Conqueror + Fire Force II + Offshore Warrior		295 F			
OCEAN SPORT Manchester U. + Protennis Tour + Beach volley + Off Road Racer	145 F	195 F	295 F	295 F	295 F
STARS D'HOLLYWOOD CPC Batman + Indy Action + Robocop + Ghosbutters II		195 F			
G. LINNEKER COLLECTION Italia 90 + International Soccer Challenge + Foot of the Year + G. Lineker Hot Shot	125 F	195 F			
COMPILATION INTEGRALE Lotus Turbo + Toyota C + Combo Racer + Team Suzuki	195 F	295 F	295 F	295 F	
SOCCERS STARS E. Hughes International Soccer + Gazza II + Kickoff II + Micropros Soccer		295 F	295 F	295 F	295 F
MOVIES STARS Dick Tracy + Moonwalker + Indiana Jones		295 F	295 F	295 F	295 F
AIR SEA SUPREMACY Silent Service + Carrier Command + P47 + Wings (Amiga) + F15 + Gunship (CPC)	195 F	295 F	285 F	285 F	325 F
FUN RADIO Tortues Ninja + Gremlin's II + Day of Thunder + Back to the future II	145 F	195 F	295 F	295 F	295 F
PLANETE AVENTURE I Indiana Jones + Maniac Mansion + Explora II + Portes du temps			285 F	285 F	285 F

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
SUPER STARS ARCADE Golden Axe + Shadow Warriors + Total Recall + Super Offroad Racer			285 F	285 F	
LES STARS Skweek + Builderland + Bumpy + Super Skweek	195 F	245 F	285 F	285 F	
10 GREAT NAMMES Ferrari F1 + Rick Dangerous + Tintin + Pic'n Pile + Night Hunter + Super Ski + Carrier Command + Chicago 90 + Pro Tennis Tour + Xenon II			329 F	329 F	329 F
ACTION PACK CPC Sliders + Eagle Rider + Chicago 90 + Highway Patrol		245 F			
MEGAMANIA Last Ninja II + Gunship + Rick Dangerous 2 + Double Dragon II			289 F	289 F	289 F
BIMAPSI Xenon + Cadaver + Speedball II			255 F	255 F	
ALBERVILLE 92 Games Winter Edition + Wintergame + Super Ski			325 F	325 F	325 F
LES COLLECTIONS Esprit Turbo Lotus + Venus + J. Pond + Ghouls'N Ghost			289 F	289 F	
FOOTBALL CRAZY Kick Off II + Player Manager + Final Whistle			279 F	279 F	
TOP III Tennis + Pinball Magic + Moonblaster	195 F	245 F	285 F	285 F	285 F
CAPCOM COLLECTION Strider 1 et 2 + Squadron + Duel + Forgotten World + Ghouls'N Ghosts + Dinasty + Led Storm	175 F	245 F	259 F	259 F	
LES BATTANTS II Rick Dangerous 1 et 2 + Satan + Double Dragon + Licence to kill	155 F	225 F	279 F	279 F	279 F
AIR COMBAT ACES Gunship + Bomber + Falcon + Geebee Air Rally (CPC) + Crackdown + E. Swat	185 F	295 F	325 F	325 F	345 F
MAITRES AVENTURE Maupiti Island + Voyageurs du temps + OP Stealth			339 F	339 F	
DELTA FORCE Fire Forget II + Barbarian II + Knight Force + Dark Century		245 F	295 F	295 F	245 F
10 MEGA HITS III Suntcar Racer + Last Ninja + Rank Footman + Highway II + Tennis + 3D sloogest + Trivial II + Defender + AP			345 F	345 F	345 F
SIMULATION'S BEST Panza Kick Box + Disk + ADS			289 F	289 F	289 F
AWARD WINNERS Space Ace + Kickoff II + Pipemania + Populos			289 F	289 F	289 F
WING COMMANDER DE LUXE Wing Commander 1 + Mission Disk 1 + 2					445 F
ULTIMA TRILOGY Ultima 4, 5, 6					389 F
5 INTELIGENT GAMES Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draughts			289 F	289 F	289 F
SUPER STAR SPORT ET 3 D SUPERSTARS F 29 + Hard Driving + Stunt Car + Battle command			295 F	295 F	
ACTION PACK Turiccan 1 et 2 + Kickoff + X-Out			259 F	259 F	
SUCCES STORIES II Disk + Skweek + Sheman M 4 + Pinball Magic	165 F	225 F	265 F	265 F	265 F
SELECTION CPC Builderland + Foot + Quadrec + 5° Axe + Bumpy + Skweek + Bactron + Matahari		265 F			
GO Turbocup + Harricana + Toyota C + Outboard		265 F			
BASIC SOFT II Manoir de Morteville + Secte noire + Infernal House + Malediction		295 F			
STIMULATION'S BEST Panza kick + Disk + ADS		245 F			
STIMULATION TOP Panza Kick + Prince de Perse + Targhan		245 F			
EXTRA BALL Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball Magic		265 F			



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK
SUPER STAR ARCADE Golden Axe + Super Offroad Racer + Shadow Warriors + Total Recall	195 F	265 F
CRAZY STARS Crazy Cars II + Cauldron II + Wild Streets + Gazza's Soccer	145 F	195 F
STARS IV Fire Force II + Mystical + Dark Century + Swap + Crazy Cars II + Offshore Warriors		245 F
SUPER MEGA HITS Barbarian + Vindicator + Crafton Zunk + Fire force II + Titan + Super Ski + Grysor GP 500 cc + Capt Blood + Slamandert Target Renegate + Crazy Cars + Basket		295 F
BLACK SOFT 1 Mokowee + Fugitif + Aligator		295 F
LES JUSTICIER III Batman + Total Recall + Shadow Danger	145 F	195 F
LES COSTO'S Flimbo's Quest + Twin Lord + Monster + Rick Dangerous 2 + Popeye 2 + Andy Cap	185 F	245 F
15 MEGA STARS Navymove's + Exolon + Buggy II + Bomb Jack + Commando + 1942 + Battle Valley + Air Wolf + Bati Scoubidou + Saboteurs + Battle Ship + Ghost'n Goblins + Crepuscule Naja + Talisman d'Osiris	185 F	255 F
LES GRANDS DU SPORT Kickoff + Great Courts + TT Race + Football Manager II + 3D Grand Prix + Emelyn Hughes		259 F
STARS D'HOLLYWOOD Batman + Indy Action + Robocop + Ghostbusters II		195 F
MEGAMIX Turrican + Chase HQ + Shadow Warriors + Altered Beast	145 F	225 F

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK
COLLECTION N° 2 Dragon Ninja + Beach Volley + Wec Le Mans + B Bobble + Wonderboy + Arkanoid II + Renegade + Matchday II + Basket Master + Super Sprint + Flying Shark		249 F
LIVRET DE FAMILLE Manoir de Morteville + Troubadour + Roux et Mastico		245 F
BIG BANG II Rick Dangerous + Chicago + Highway Patrol + Beyond Ice Palace	129 F	159 F
SUPER SIM PACK Snow Strike + Heavy Metal + Italy 90 + Turbo Outrun	145 F	195 F
COMPIL EXTRAORDINAIRE Turbo Cup + Sapiens + Skweek + Zox + Maracaibo + Mobilman + Bumpy + Cobra + Bactron + Aigle d'or + Kya	195 F	245 F
TOP 20 Licence to kill + P47 + C. Chaplin + Batty + Game Over 2 + Ace 1 + Ray + Mange Cailloux + MLM 3D + GP 500 + Aspar GP + Devil Castle + Hotshot + Shock Way Trider + Buggy II + Zaxx + 3D Grand Prix + Battevalley + Super Ski + Light Force	189 F	249 F
TOP 25 Andy Capp + Flight Simulation + Popeye + Combat Zone + Jawa + Army Move + Oper Hormuz + Tarzan + Gunboat + Ace 2 + Strike Force Harrier + 20.000 ans avant le Christ + Malefice Atlantic + Bobsleigh + Zinaps + After the war + Astro Marine Corp. + Netherworld + Tuer n'est pas jouer + Exolon + Skatewars + Foot Manager II + Tomahawk		249 F

JOYSTICK CITY

Pour l'ouverture du stand JOYSTICK CITY au SURCOUF, vous trouverez non seulement un fabuleux rayon de joystick comme il n'y en a sans doute jamais eu en France, mais en plus, vous bénéficierez des prix de la foire SURCOUF.

QUICKJOY JUNIOR	49 F
QUICKJOY TURBO	89 F
QUICKJOY II	85 F
QUICKJOY II SUPER CHARGER	199 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	189 F
QUICKJOY VI JETFIGHTER	139 F
QUICKJOY TOP STAR	275 F
QUICKJOY NI 5 NINTENDO	149 F
QUICKJOY SEGA FIGHTER	159 F
QUICKJOY TURBO PEDAL	265 F
QUICKJOY MEGASTAR JUNIOR	185 F
QUICKJOY SUPERSTAR	169 F
QUICKJOY TOP STAR PC + CARTE PC	395 F
KONIX SPEEDKING	99 F
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	125 F
KONIX THE NAVIGATOR	139 F
STING RAY	145 F
MANTA RAY	125 F
QUICKJOY MAVERIC 1	159 F
QUICKJOY PYTHON 1	109 F
QUICKJOY INTRUDER 1	395 F
QUICKJOY AVIATER 1	395 F
QUICKJOY FLIGHT GRIP 1	139 F

et encore beaucoup d'autres joystick...

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT	245 F	245 F	485 F	485 F	485 F
AIGLE D'OR LE RETOUR		245 F			
ADS + SHERMANN			275 F	275 F	
ALIEN STORM	105 F	155 F			
ART DE LA GUERRE		245 F			
DP3 + 3D KIT			385 F	385 F	
AVALANCHE	125 F	155 F			
AGONY			249 F	249 F	
AIR BUCKS			289 F	289 F	
AIRBUS A320			339 F	339 F	339 F
AIR SUPPORT			249 F	249 F	
APOCALYPSE			249 F	249 F	
ASHES OF EMPIRE			339 F	339 F	
AVENTURE DE MOKTAR		195 F	289 F	289 F	289 F
B17 FLYING FORTESS			339 F	339 F	389 F
BARGONATICK			289 F	289 F	289 F
BAT II			339 F		389 F
BAT		245 F			
BATTLE ISLE			325 F	345 F	325 F
BIRD OF PREX			339 F	339 F	389 F
BONANZA BROS	115 F	165 F	249 F	249 F	
BOOLY	145 F	195 F			
BUCK ROGERS II			299 F	299 F	
BRAINIES	135 F	175 F			
CHAOS ENGINE			249 F		249 F
BUILDING LAND	145 F	195 F			
CIVILISATION		339 F	339 F	289 F	
CONAN			289 F	339 F	289 F
BUMPY'ARCADE FANTASY		245 F			
CAPTAIN PLANET	105 F	155 F			
CARMEN SANDIEGO		195 F			
COVERT ACTION			339 F	339 F	
COVER GIRL POCKER			249 F	249 F	
CRAZY CARS III			249 F	289 F	249 F
CREATION			489 F	489 F	489 F
CURSE OF ENCHANTIA			339 F	339 F	339 F
DAEMONS GATE			339 F	389 F	339 F
DEMONIAC			239 F	289 F	239 F
CHALLENGE FOOT SENIOR		245 F			
CISCO HEAT	105 F	155 F			

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
DEFENDER OF THE CROWN		195 F			
DISK		265 F			
DOUBLE DRAGON 3	115 F	155 F			
F16 COMBAT PILOT	145 F	195 F			
FINAL FIGHT	105 F	155 F	250 F	250 F	
FUGITIF		225 F			
GAUNTLET III	115 F	165 F			
GUARDIANS	195 F	225 F			
DEVIOUS DESIGNS			249 F	249 F	
DIE HARD II			249 F	249 F	249 F
DIPLOMACY			195 F	195 F	245 F
D GENERATION			249 F	339 F	249 F
DOJO DAN			249 F		249 F
DOMINIUM			289 F	319 F	289 F
DUCK TALES			249 F	249 F	249 F
DUNE			339 F	389 F	339 F
DUNGEON + CHAOS			249 F	249 F	
DYNABLASTER			305 F	305 F	345 F
ELVIRA II			339 F	339 F	389 F
EPIC			249 F	249 F	289 F
EUROPEAN CHAMPION 92			235 F	235 F	280 F
EUROP FOOT CHAMPION			249 F	249 F	
FANTASY PARK			190 F	190 F	190 F
F15 MIRAGE II			340 F	340 F	340 F
FINE AND ICE			250 F	250 F	
FOOTBALL MANAGER II			240 F	240 F	240 F
FUTURE DREAMS			260 F	260 F	290 F
G LOOCK R360	115 F	165 F			
HEROIC FANTASY		195 F			
HERO QUEST + DATA DISK		165 F			
HOOK	125 F	155 F			
HOT RUBBER			195 F		
INDY IV	115 F	165 F			
ISHAR		195 F	280 F	280 F	280 F
IRON LORD		249 F			
KICK OFF II	135 F	175 F			
FUTURE DREAMS			260 F	260 F	290 F
GLOBAL EFFECT			340 F	340 F	390 F
GOBLINS			250 F	250 F	250 F
GUY SPY			295 F	295 F	345 F



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
HAND OF ST-JAMES			315 F	315 F	315 F
HEIMBALL			290 F	290 F	340 F
HOI			250 F	250 F	290 F
HOOK			250 F	250 F	290 F
INTERN SPORT CHALLENGE			330 F	330 F	325 F
JAGUAR XJ220			250 F	250 F	
KILLERBALL		225 F			
LA CRYPTE DES MAUDITS		195 F			
LA MALEDICTION		195 F			
LEMMINGS	155 F	195 F			
MANCHESTER U. EUROPE	109 F	169 F			
MEGA PHOENIX	109 F	159 F			
MEGA TWINS	115 F	165 F			
MERCS	145 F	195 F			
METAL MASTER	145 F	195 F			
MYSTICAL	125 F	165 F			
NEVERENDING	109 F	159 F			
NIGHT SHIFT	109 F	159 F			
OUT RUN EUROPA	145 F	165 F			
PAPER BOY II	135 F	155 F	260 F	269 F	289 F
JOHN MADDEN FOOT			250 F	250 F	
JP3 AQUATIC GAMES			250 F	250 F	
KNIGTMADE			290 F	290 F	300 F
KNIGTS OF LEGENDE			305 F	305 F	
KNIGTS OF THE SKI			340 F	340 F	400 F
KICK OFF III			250 F	250 F	250 F
KO 2 RETURN TO EUROP			125 F	125 F	125 F
KO 2 GEANTS OF EUROP			125 F	125 F	125 F
LAST NINJA III			250 F	250 F	
LEANDER			290 F	290 F	
LEGACY NECROMAN			300 F	300 F	350 F
LEGEND			300 F	300 F	340 F
LIVERPOOL FC			250 F	250 F	310 F
LURO OF TEMPRESS			300 F	300 F	
MERCENARY III			290 F	290 F	
MICKEY CROSSWORD			250 F	250 F	250 F
MICROPROSE GOLF			340 F	340 F	340 F
MICROPROSE GP			340 F	340 F	
MONKEY ISLAND			340 F	340 F	340 F
MOONFALL			250 F	250 F	
MYTH			250 F	250 F	270 F
NASKAR			340 F	340 F	
PACIFIC ISLANDS			249 F	249 F	
PERFECT GENERAL			339 F	339 F	389 F
PLAN 9F OUTERSPACE			340 F	340 F	390 F
POOL			300 F	300 F	
POPULUS II			290 F	290 F	390 F
PREMIERE			270 F	270 F	
PROPHECY			290 F	290 F	290 F
PUSH OVER			250 F	250 F	290 F
RAGNAROK			340 F	340 F	390 F
RISKY WOODS			290 F	290 F	
ROBOCOP III			249 F	249 F	249 F
SENSIBLE SOCCER			249 F	249 F	
SHADOW LAND			249 F	249 F	289 F
SHITTLE			305 F	305 F	
PAPIN	145 F	195 F			
PANZA KICK BOXING	195 F	245 F			
PARAGLIDING	195 F	225 F			

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
PARASOL STAR	125 F	155 F			
PREDATOR II	105 F	155 F			
PSYBORG	195 F	245 F			
RACE DRIVING	105 F	155 F			
RAMPARTS	105 F	155 F			
ROBOZONE	105 F	155 F			
ROBOCOP II	105 F	155 F			
RODLAND	115 F	155 F			
SHADOW DANCER	105 F	155 F			
SIM CITY	145 F	195 F	290 F	290 F	290 F
SLIDERS		195 F			
SMASH TV	105 F	155 F			
SPACE CRUSADE	105 F	155 F			
SPACE GUN	125 F	155 F			
SPIRIT OF EXCALIBUR	105 F	155 F			
STAR CENTRER	105 F	155 F			
STEVE MAC QUEEN	195 F	225 F			
SILENT SERVICE II			339 F	339 F	339 F
SIMANT			290 F	290 F	340 F
SPACE GUN			250 F	250 F	
SPECIAL FORCES			339 F	339 F	389 F
SPOT			189 F	189 F	239 F
STRARUSH			239 F	239 F	239 F
STORMBALL			249 F	249 F	295 F
STRICKER			249 F	249 F	
SUPER TETRIS			339 F	339 F	
TENNIS CUP II			280 F	280 F	
TERMINATOR II			250 F	250 F	280 F
THE ADAMS FAMILLY	129 F	155 F	250 F	250 F	280 F
THE MANAGER			250 F	300 F	250 F
THE SIMPSON'S	109 F	155 F	240 F	240 F	
TINTIN THE FOX	109 F	155 F	249 F	249 F	
TURBO CHARGE			269 F	269 F	
UGH			249 F	249 F	
UTOPIA DATA DISK	145 F	145 F			
ULTIMA 6			299 F	299 F	
VIDO KID			249 F	249 F	
VROOM DATA DISK			145 F	145 F	
WARZONE			249 F	249 F	
WINTER SPORTS 92			249 F	249 F	249 F
WIZ KID			249 F	249 F	289 F
WOLF CHILD			285 F	285 F	
W.W.F.	125 F	159 F	249 F	249 F	289 F
ZOOL			249 F	249 F	289 F
SUPER SPACE INVADERS	105 F	175 F			
SUPER SKI II		225 F			
TERMINATOR II	105 F	155 F			
TORTUES NINJA II	109 F	155 F			
THE SHOES PEOPLE	109 F	155 F			
THUNDERS JAWS	109 F	159 F			
TOUCH DOWN		155 F			
VOLFIED	109 F	155 F			
WORLD CLASS CRICKET	165 F	195 F			
WORLD CLASS RUDBY		225 F			
XYPHOS PHANTAISY		195 F			

SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Clients du SURCOUF de province, en achetant par correspondance, vous n'avez rien à payer à la commande. N'envoyez paz votre réglement, vous paierez en contre-remboursement à la livraison. Le port et les frais de contre-remboursement sont à votre charge. Si vous souhaitez acheter à crédit, contactez notre Service Crédit qui vous fera parvenir le dossier CETELEM. Vous pouvez également commander par téléphone, en nous communiquant votre numéro de carte bleue.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER AU SURCOUF, 71-75, AV. PHILIPPE-AUGUSTE - 75011 PARIS

NOM / Prénom

N° Rue

Code Postal Ville

DESIGNATION	Qté	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
Signature		TOTAL COMMANDE	

EDITO EN COUP DE VENT!

Ce mois-ci, Framy vous a préparé un Mega-Dossier en béton armé, sur le jeu Shadowlands. Maintenant qu'il a fini l'armée, il nous a promis de vous concocter un Mega-Dossier chaque mois. On va bien voir s'il en est capable (N'est-ce-pas Sam?)! Si vous êtes bloqué dans un jeu d'aventure, qui n'est pas trop ancien, dites-le nous, on lui fera passer le message! Bossez bien et rendez-vous le mois prochain sur notre énorme stand, au Super Games Show qui se tiendra du 4 au 8 novembre (1992 évidement) à la Défense.

Danbossement votre!

JEUX CRACK CPC

MONUMENT

Version K7

Pour avoir des vies infinies : POKE &5E4C,Ø

MUNCHER

Compil TRIPLE DECKER 1

Version K7

Pour avoir des vies infinies : POKE &9E9,Ø

SPACE INVADERS

Compil TRIPLE DECKER 1

Version K7

Pour avoir des vies infinies : POKE &5Ø93,Ø

TOP CAT IN BEVERLY HILL

Version K7

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &76Ø9,Ø

SHARKEY'S MOLL

Version K7

Pour avoir 7 fois plus d'énergie : POKE &4A4,&B6

DEADLY EVIL

Version K7

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &33Ø2,Ø

CRAZY ER*BERT

Compil CLASSIC ARCADIA 2

Version K7

Pour avoir des vies infinies : POKE &4A1B,Ø

CLASSIC AXIENS

Compil TRIPLE DECKER 1

Version K7

Pour avoir des vies infinies : POKE &388D,&B7

Jeux crack

ARTURA
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
10 REM Energie infinie sur ARTURA
20 REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5D4
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&3AD9 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Insérer l'original d'ARTURA...
120 PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 2)...
130 CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
140 BORDER Ø:CALL &A587
150 DATA 11,83,Ø2,21,78,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,78
160 DATA 7E,3D,91,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
170 DATA 3E,C5,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
180 DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
190 DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
200 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
210 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
220 DATA Ø4,16,ØØ,CD,8Ø,A5,21,B2,Ø5,11,78,Ø1,Ø1,83
230 DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,CE,A5,11,FØ,7C,ØE,1Ø
240 DATA D5,ED,BØ,E1,22,E9,Ø1,3E,Ø5,32,71,Ø1,C3,7Ø
250 DATA Ø1,AF,32,8B,21,C3,5Ø,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DARK FUSION
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
10 REM Energie et vies infinies sur DARK FUSION
20 REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5D6
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&3924 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Insérer l'original de DARK FUSION...
120 PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 2)...
130 CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
140 BORDER Ø:CALL &A587
150 DATA 11,C7,Ø2,21,78,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,98
160 DATA 7E,91,A9,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
170 DATA 3E,C6,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
180 DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
190 DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
200 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
210 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
220 DATA Ø4,16,Ø7,CD,8Ø,A5,21,ØØ,1C,16,Ø8,CD,8Ø,A5
230 DATA 21,54,1A,11,78,Ø1,Ø1,C7,Ø2,ED,BØ,CD,41,A5
240 DATA 21,CD,A5,22,1D,Ø2,3E,Ø6,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1
250 DATA AF,32,51,Ø8,32,B8,19,C3,84,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

H.A.T.E.
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
10 REM Vies infinies sur HATE
30 REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5E1
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&3C79 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de HATE...
130 PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 3)...
140 CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
150 BORDER Ø:CALL &A587
200 DATA 11,9B,Ø2,21,78,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,DF
210 DATA 7E,3D,81,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
220 DATA 3E,CB,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
230 DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
240 DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
250 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
260 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
270 DATA Ø4,16,11,CD,8Ø,A5,21,8D,12,11,78,Ø1,Ø1,9B
280 DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,4Ø,ØØ,22,DB,Ø1,EB,21
290 DATA CE,A5,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,3E,ØB,32,71,Ø1,C3,7Ø
300 DATA Ø1,3E,A7,32,D2,54,3E,3E,32,Ø1,57,21,Ø4,ØØ
310 DATA 22,Ø2,57,C3,B1,52,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SKATE CRAZY
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
10 REM Vies infinies sur SKATE CRAZY
20 REM (CAR PARK CHALLENGE)
30 REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5D5
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&38FC THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de SKATE CRAZY...
130 PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 1)...
140 CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
150 BORDER Ø:CALL &A587
160 DATA 11,43,Ø3,21,7B,ØA,DD,21,74,ØA,D5,E5,ØE,77
170 DATA 7E,81,2F,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FØ
180 DATA 3E,CØ,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
190 DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
200 DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
210 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
220 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
230 DATA 1Ø,16,Ø1,CD,8Ø,A5,21,84,12,11,7B,ØA,Ø1,43
240 DATA Ø3,ED,BØ,CD,41,A5,21,CD,A5,11,4Ø,ØØ,ØE,1Ø
250 DATA D5,ED,BØ,E1,22,77,ØD,AF,32,82,ØA,C3,74,ØA
260 DATA 21,18,Ø1,22,1Ø,A4,C3,ØØ,9Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ARTURA

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir de l'énergie, remplacez les octets 35 4E 7E E6 par ØØ 4E 7E E6
(Carine & Nicolas)

DARK FUSION

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 3Ø ØC 11 par ØØ 3Ø ØC 11.
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A E5 6A 96 par 3A E5 6A ØØ.
(Carine & Nicolas)

HATE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F8 52 3D par 3A F8 52 A7 et les octets 58 3A B9 6F par 58 3E Ø4 ØØ.
(Carine & Nicolas)

MARAUDER

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets B9 13 FD 35 par B9 13 18 Ø4.
Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 2F 46 CØ 35 par 2F 46 CØ ØØ.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 1Ø FC 3E FF par 1Ø FC 3E NIV,
(NIV=&FF pour le niveau 1)
(NIV=&ØØ pour le niveau 2)
(NIV=&Ø1 pour le niveau 3)
(NIV=&Ø2 pour le niveau 4)
(NIV=&Ø3 pour le niveau 5)
(NIV=&Ø4 pour le niveau 6).
(Carine & Nicolas)

MOTOR MASSACRE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie pour l'ATV, remplacez les octets 34 C3 4E 2D par ØØ C3 4E 2D. Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets Ø1 27 77 CD C6 par ØØ 27 77 CD C6. Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 35 21 6A 84 par ØØ 21 6A 84. Pour avoir des canons infinis, remplacez les octets Ø1 27 77 CD 8E par ØØ 27 77 CD 8E. Pour avoir une fortune infinie, remplacez les octets 35 CD 41 2D par ØØ CD 41 2D. (Carine & Nicolas)

NIGHT RAIDER

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour être invulnérable, remplacez les octets 6C 5E 3E 64 par 6C 5E 18 28 et les octets 2A A5 7E 19 par 2A A5 7E ØØ
(Carine & Nicolas)

Jeux crack

ATARI ST/STE

ADDAMS FAMILY

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 4A79 0000 3BC6 6602 et remplacez-les par 4A79 0000 3BC6 6002. Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 4, offset $0F0.
(Arioch)

D/GENERATION

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\DGEN.PRG' (qui est sur le disk 1), les octets 5301 1941 C854 et remplacez-les par 4E71 1941 C854. Puis recherchez les octets 5300 1940 C854 et remplacez-les par 4E71 1940 C854.
(Arioch)

D/GENERATION

Pour avoir 200 vies, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier "SAVE.DAT", placez-vous à l'octet $06 et mettez C8.

Pour avoir 200 grenades, éditez le même fichier et mettez C8 à l'offset $09.

Pour avoir 200 bombes, éditez le même fichier et mettez C8 à l'offset $0F.

Pour avoir 200 freezers, éditez le même fichier et mettez C8 à l'offset $10.

Pour avoir 200 boucliers, éditez le même fichier et mettez C8 à l'offset $11.

Pour avoir 200 barrières, éditez le même fichier et mettez C8 à l'offset $12.
(Le Chinois)

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

(Compil GBH)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 042D 0001 0018 6B30 et remplacez-les par 042D 0000 0018 6B30.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 2, offset $01A0.

Voici les codes d'accès aux différents niveaux:
2 - WOLFMAN
3 - HAMMER
4 - LUGOSI
5 - NOSFERATU
6 - GARLIC

Pour activer le cheat mode, tapez comme code : BOGEYEATER.
(Arioch)

SPEED BALL II

Compil Fun Radio

Pour avoir plein d'argent, faites une sauvegarde en "league". Editez la disquette de sauvegarde en utilisant la ruse du grand patcheur (si vous ne l'a connaissez pas, feuilletez l'un de vos ancient Joystick dans la rubrique comment poker sur ST).
Placez-vous à la piste 0, secteur 1, mettez 270F à l'offset $0004.

Pour avoir les caractéristiques de tous vos joueurs à 250, Editez la piste 0, secteur 1 et mettez FA FA FA FA FA FA FA FA à tous les offsets qui suivent (toujours sur votre disquette de sauvegarde) :
$030, $014, $022, $03E, $04C, $05A, $068, $076, $84, $092, $0A0, $0AE.

Pour avoir plein d'argent, faites une sauvegarde en "cup". Editez la disquette de sauvegarde en utilisant la ruse du grand patcheur (si vous ne l'a connaissez pas, feuilletez l'un de vos ancient Joystick dans la rubrique comment poker sur ST).
Placez-vous à la piste 0, secteur 1, mettez 270F à l'offset $0004. (Arioch)

D/GENERATION
FAST EDITEUR V1.Ø

```
' Vies infinies à D/GENERATION par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "D/GENERATION","A:\AUTO\DGEN.PRG"
DATA "Vies infinies 1",&H0D46,&H53011941,&H53016002
DATA "Vies infinies 2",&H3A98,&H53001940,&H53006002
DATA "FIN"
```

D/GENERATION
FAST EDITEUR V1.Ø

```
' Régénération en vies, grenades, freezers, bouliers
' Barrières pour D-GENERATION
' à taper en GFA-Basic 3.XX par Antonio SIMOES
PRINT "Insérez votre disquette de sauvegarde,"
PRINT "puis pressez une touche."
~INP(2)
OPEN "U",#1,"A:\SAVE.DAT"
DO
  READ adr$,txt$
  EXIT IF adr$="*"
  a1$="Voulez-vous régénérer |votre nombre de : |"
  ALERT 0,a1$+txt$,1," Oui | Non ",r%
  IF r%=1
    SEEK #1,VAL("&H"+adr$)
    PRINT #1;CHR$(200);
  ENDIF
LOOP
CLOSE #1
DATA 06,VIES
DATA 07,RESCUED
DATA 09,GRENADES
DATA 0F,BOMBES
DATA 10,FREEZERS
DATA 11,BOUCLIERS
DATA 12,BARRIERES
DATA *,*,0
```

Jeux crack

AMIGA

LETHAL XCESS

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, mettez $7FFF à l'adresse $16Ø48.
(Le chinois)

GHOULS'N' GHOSTS

(Compil)

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec une cartouche, les octets 5339 ØØØ2 5FB6 4EB9 et remplacez-les par 4A39 ØØØ2 5FB6 4EB9.
Ou rendez-vous à l'adresse $1D75E.

HARLEQUIN

Pour avoir des crédits infinis, recherchez avec une cartouche, les octets 5379 ØØCØ 21A8 13F9 et remplacez-les par 4A79 ØØCØ 21A8 13F9.
Ou rendez-vous à l'adresse $CØEC4C.
(Le chinois)

DYNASTY WAR

(Compil)

Pour avoir des vies infinies, pour le joueur 1, recherchez avec une cartouche, les octets 5379 ØØØØ ØD32 66ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ ØD32 66ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $2734.

Pour avoir des vies infinies, pour le joueur 2, recherchez avec une cartouche, les octets 5379 ØØØØ ØD34 66ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ ØD34 66ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $2BCA.
(Le chinois)

STRIDER

(Compil)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ F9C4 61ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ F9C4 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $873A.
(Le chinois)

BLACK TIGER

(Compil)

Pour avoir de l'argent infini, recherchez avec une cartouche, les octets 9179 ØØØ1 F5D2 4257 et remplacez-les par D179 ØØØ1 F5D2 4257.
Ou rendez-vous à l'adresse $1ØA46.
(Le chinois)

PREMIERE

Avec une cartouche du genre Action Replay MK III.
Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØC1 14F6 357C et remplacez-les par 4A79 ØØC1 14F6 357C.
Ou rendez-vous aux adresses $CØ799E, $CØ8ØØA, $CØ85DE, $CØ8ABØ, $CØ8F7A et $CØ95B6.
(Le Chinois)

ERIK

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ1 928Ø 5279 et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 928Ø 5279.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØØB3E.
(Le Chinois)

APIDYA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 7C54 3C38 Ø9C6 et remplacez-les octets 4A78 7C54 3C38 Ø9C6.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØ979A.
Puis recherchez les octets 5378 7C54 6BØØ Ø112 et remplacez-les par 4A78 7C54 6BØØ Ø112.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØAC88.
(Le Chinois)

BONANZA BROSS

Pour récupérer 9 vies pour le joueur 1, mettre Ø9 à l'adresse $ØØØ17EF5.
Pour récupérer 9 vies pour le joueur 2, mettre Ø9 à l'adresse $ØØØ17E85.
(Le Chinois)

SOCCER PINBALL

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets ØCB8 ØØØ5 ØØØØ Ø11E et remplacez-les par 31FC ØØØ9 Ø12A 6Ø58.
Ou rendez-vous à l'adresse $6ØA38. (Le Chinois)

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 551Ø 6EØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ 551Ø 6EØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØ17B2. (Le Chinois)

SPIKE IN TRANSYLVANIA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø439 ØØØ1 ØØØ2 8343 et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØ2 8343.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø255FE. (Le Chinois)

KWIK SNAX

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 88BA 6Ø48 et remplacez-les par 4A79 ØØØØ 88BA 6Ø48.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØ98C8. (Le Chinois)

COOL CROC TWINS

Pour ceux qui ont 1Ø24Ko (1 méga) de mémoire et qui veulent avoir des vies infinies mettez Ø2ØØ à l'adresse $C29D4E. (Le Chinois)

GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE

(Compil)

Pour avoir du fric infini, recherchez les octets 91B9 ØØC7 B66Ø et remplacez-les par D1B9 ØØC7 B66Ø.
Ou rendez-vous aux adresses $CØ5D7Ø, $CØ5D7C, $CØBC9C et $CØBCBØ.
(Le Chinois)

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

(Compil)

Pour effacer les buts marqués par le joueur 1, mettre ØØ à l'adresse $Ø2ØCØA.

Pour effacer les buts marqués par le joueur 2, mettre ØØ à l'adresse $Ø2ØCØB.
(Le Chinois)

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

(Compil)

Pour effacer les buts marqués par le joueur 1, mettre ØØØØ à l'adresse $6AEA.
Pour effacer les buts marqués par le joueur 2, mettre ØØØØ à l'adresse $6AEC.
(Le Chinois)

CARL LEWIS CHALLENGE

Après l'entrainement tous les athlètes auront 99 dans toutes leurs caractéristiques.
Recherchez les octets 4A30 0800 6C00 001E et remplacez-les par 4A30 0800 6000 001E. Ou rendez-vous secteur 767, offset 1B4.
Puis recherchez les octets 0C30 0063 0800 6F00 et remplacez-les par 0C30 0063 0800 6002.

Et tout ça est à faire sur le disk 1, pas la peine de recalculer le chechsum.
(Arioch)

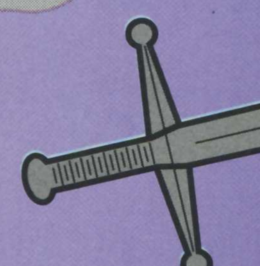
STEG THE SLUG

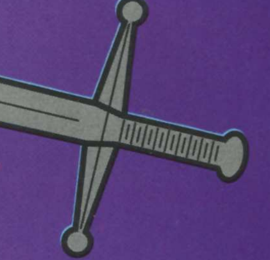
Pour choisir son niveau de départ, recherchez les octets 33FC ØØØ1 ØØØ1 2D5C et remplacez-les par 33FC ØØXX ØØØ1 2D5C. (XX = le tableau de départ).
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø12C8C.
(Le Chinois)

LOOPZ

Pour avoir des essais infinis, recherchez les octets 536C ØØ1Ø 4A6C ØØ1Ø et remplacez-les par 4A6C ØØ1Ø 4A6C ØØ1Ø.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø229D6.
(Le Chinois)

SHADOWLANDS





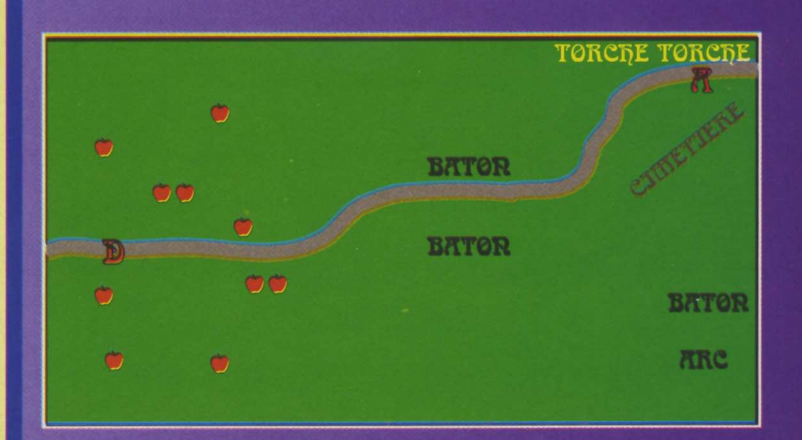
PAR FRAMY

Introduction

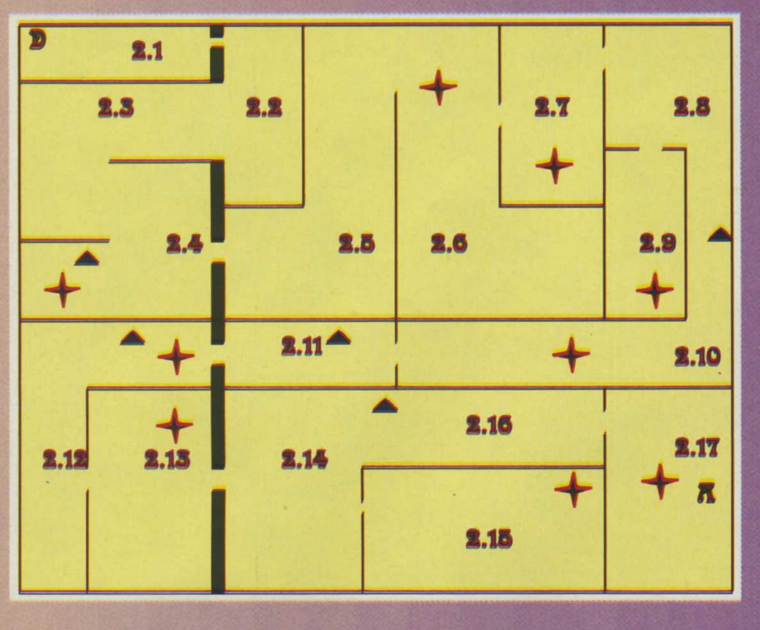
Avant de vous engouffrer dans cette grande aventure voici quelques indications : créez vous-mêmes vos personnages de façon à donner le plus haut niveau de magie possible au sorcier et le plus haut niveau de combat possible à votre principal guerrier. Les 2 autres personnages seront également des guerriers. Si vous devez utiliser la magie, employez le magicien. Il deviendra ainsi de plus en plus performant. Si vous devez affronter un ennemi, employez le principal guerrier pour la même raison. Lors des combats, utilisez tous vos personnages pour gagner plus rapidement. En ce qui concerne les objets à transporter, déterminez qui portera quoi (c'est plus facile de s'y retrouver !) mais chaque personnage doit avoir son flacon d'eau, sa nourriture, son bouclier et son arme. Vous pouvez utiliser l'énergie de certains objets pour vous en redonner (bâton) ou bien utilisez votre énergie pour recharger un objet (sort). Ramassez toujours les objets au sol et faites une réserve de torches (6). N'oubliez pas de boire et de manger, et remplissez vos flacons lorsque vous rencontrez une fontaine. Dormez pour récupérer de la vie, ne vous surchargez pas et débarrassez-vous des objets superflus. Pour réussir cette aventure, suivez les numéros sur les plans et lisez les indications correspondantes lorsqu'il y en a. Le texte écrit entre parenthèses correspond à tout ce qui se trouve dans le lieu. Le départ d'un niveau est signalé par la lettre 'D' en rouge et l'arrivée par un 'A'. Les points d'eau sont signalés par un triangle bleu et les dangers par une étoile. Si l'un de vos personnages est tué, prenez-le avec vous pour lui redonner vie plus tard.

Niveau 1 - La Forêt

Aux commandes de votre principal guerrier, fouillez la forêt de fond en comble afin d'y trouver les 10 pommes, les 3 bâtons ainsi que l'arc. Tuez les 8 oiseaux (sans utiliser l'arc) pour fortifier vos compétences en combat. Ne soyez pas vache et répartissez équitablement les objets entre vos personnages. Suivez maintenant tous ensemble le sentier qui vous mènera tout droit vers l'entrée du Donjon. N'oubliez pas de prendre avec vous les deux torches mais n'en gardez qu'une allumée ! (ce n'est pas vous qui payez la lumière). Lorsque que vous rencontrerez de nouvelles torches, pensez à les éteindre pour les économiser. Vous pouvez maintenant emprunter l'escalier. Comme dans la réalité, si vous restez longtemps dans la forêt, la nuit finit par tomber !



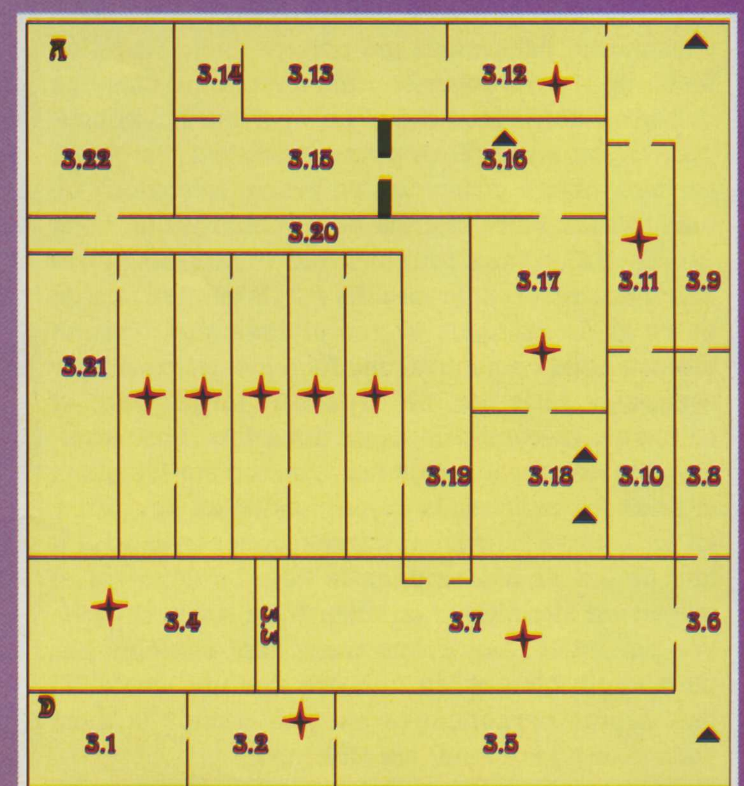
Niveau 2 - Le Donjon 1



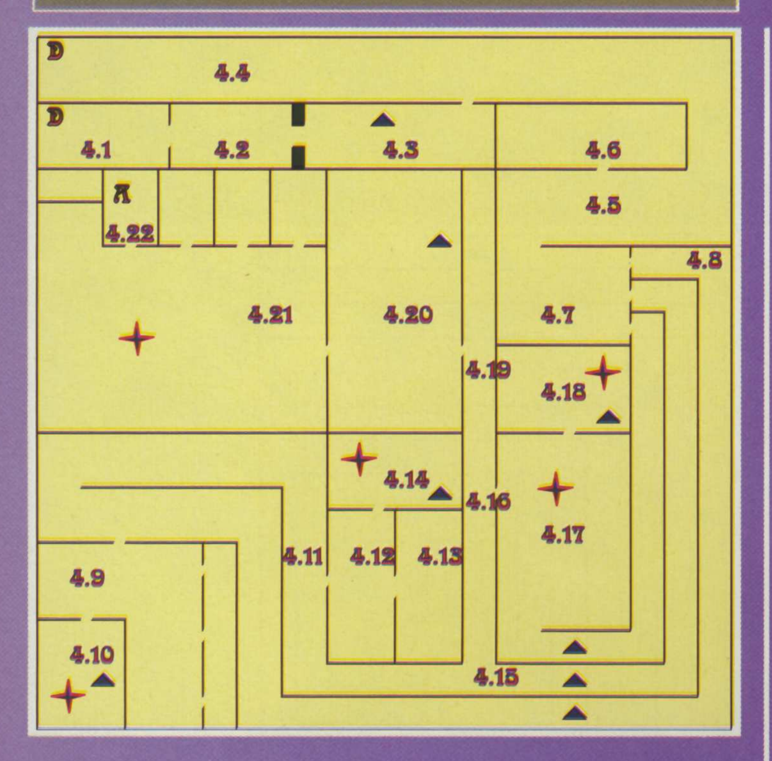
2.1 • (3 torches, 1 levier, 1 fente, 3 pièces argent)
2.2 • (1 torche, 1 bâton, 1 pain)
2.3 • (1 torche)
2.4 • Envoyez votre principal guerrier tuer le squelette avec l'arc. (2 torches, 1 flacon d'eau, 2 flacons vides, 1 pain, 1 fontaine)
2.5 • (1 torche, 1 pomme, 2 pièces cuivre, une dalle cachée dans le mur du haut, 1 pièce argent, 1 potion résistance)
2.6 • Tuez le squelette avec l'arc. (2 torches, 1 serrure, 1 dalle cachée dans le mur de droite, 1 pièce cuivre, 1 pièce argent, 1 couteau, 1 bâton, 1 clé)
2.7 • Laissez une torche allumée en face du détecteur de lumière pour garder la porte ouverte. (1 fente, 1 pièce or, 1 détecteur de lumière)
2.8 • Placez un personnage sur la dalle pour garder la porte ouverte. (1 torche, 1 bâton, 1 pomme, 1 dalle au sol)
2.9 • Tuez le squelette avec l'arc. (1 coffre, 1 flacon, 1 couteau, 1 bouclier)
2.10 • Tuez le squelette à plusieurs. Laissez une torche sur la dalle afin de garder la porte ouverte. (1 fontaine, 1 pièce argent, 2 torches, 1 dalle au sol, 1 bâton)
2.11 • Tuez le squelette à plusieurs. (1 pièce argent, 1 fontaine, 1 potion résistance)
2.12 • Actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte. (1 fontaine, 1 pain, 2 pommes, 2 leviers)
2.13 • Inutile de jouer avec la fente, elle ne sert à rien. Tuez le squelette à plusieurs. Placez chaque joueur sur une dalle pour ouvrir la porte. (1 fente, 2 torches, 4 dalles au sol)
2.14 • Appuyez sur la dalle cachée dans le mur pour ouvrir la porte. (1 fente, 1 torche, 1 dalle au mur)
2.15 • Tuez le monstre à plusieurs. (1 couteau, 2 trous au sol, 1 torche, 1 sort)
2.16 • Utilisez clé sur la serrure (1 clé, 1 fontaine, 1 serrure)
2.17 • Tuez les 2 squelettes à plusieurs. (1 coffre, 1 clé, 1 cuisse poulet, 1 torche, 1 hache, 1 potion résistance)

Niveau 3 - Le Donjon 2

3.1 • Insérez une pièce d'or dans la fente pour obtenir un sort lumière. Utilisez clé sur serrure. (1 clé, 1 fente, 1 serrure, 1 sort)
3.2 • Actionnez le levier pour ouvrir le passage. (1 levier, 1 serrure)
3.3 • Actionnez le levier pour activer le téléporteur puis entrez dedans. (1 levier, 1 téléporteur)
3.4 • Évitez les monstres. Ramassez la clé. Actionnez le levier pour activer le téléporteur puis entrez dedans. (1 clé, 1 levier, 1 téléporteur)
3.2 • Utilisez la clé sur la serrure.
3.5 •N'actionnez pas le levier. (1 levier, 1 fontaine, 1 pain, 1 pomme)
3.6 • Placez-vous le plus près possible du trou du milieu puis lancez une torche sur la dalle au sol qui se trouve de l'autre côté. Le trou se bouche. (1 serrure, 1 fente)
3.7 • Ne tuez pas les monstres. Avancez sans lumière et récupérez le coffre. (3 torches, 1 coffre, 1 détecteur de lumière, 1 pain, 3 trous au sol, 1 livre magique, 1 sort)
3.6 • Utilisez la nouvelle clé sur la serrure.
3.8 • Placez deux personnages sur chaque dalle. La porte s'ouvre alors que les deux personnages le plus en bas sont téléportés dans la salle de gauche. (2 dalles au sol)
3.9 • Marchez sur la dalle au sol. (3 pièces or, 2 pièces argent, 2 pièces cuivre,1 coffre, 1 fontaine, 1 torche, 1 dalle au sol, 1 serrure)
3.10 • La porte s'ouvre.
3.11 • Tuez l'ennemi qui vous donne la clé pour sortir. (1 serrure, 1 coffre, 3 clés, 1 sort, 1 hache)
3.9 • Utilisez une des deux clés pour ouvrir la porte.
3.12 • Appuyez sur la dalle cachée dans le mur pour ouvrir la porte. Tuez les monstres. (2 torches, 1 dalle au mur, 1 fente, 1 épée,1 sort)
3.13 • (2 torches, 1 bouclier)
3.14 • Passer sans lumière devant le détecteur. (1 cuisse poulet, 1 détecteur de lumière)
3.15 • Lancez un fireball par-dessus les 2 trous pour les faire disparaître. (1 fente, 2 trous)
3.16 • Insérez la seconde clé dans la serrure pour ouvrir la porte. (1 serrure, 1 fontaine, 1 détecteur de lumière)
3.17 • Tuez l'ennemi avec un fireball. Insérez trois pièces d'or dans la troisième fente. en partant du haut. Ne prenez pas la torche, elle tient la porte ouverte. (3 fentes, 1 pièce or, 1 torche, 1 livre de magie, 2 sorts)
3.18 • Activez le levier pour ouvrir la porte. Vous pouvez recharger des objets et même ramener des personnages à la vie grâce au régénérateur. (1 levier, 2 fontaines, 1 régénérateur)
3.19 • Avancez vers le haut.
3.20 • Appuyez sur la dalle au mur pour obtenir un sort. Lisez le message au fond du passage pour ouvrir un passage dans le mur. (1 passage dans le mur, 1 torche,1 dalle au mur)
3.21 • Activez le levier. (1 levier, 2 coffres, 1 clé, 1 flacon, 1 carotte, 1 sort, 1 torche)
3.20 • La double porte est ouverte alors entrez.
3.22 • Envoyez un personnage dans l'escalier du bas (le premier en arrivant) et les autres dans l'escalier du haut. (1 fente)

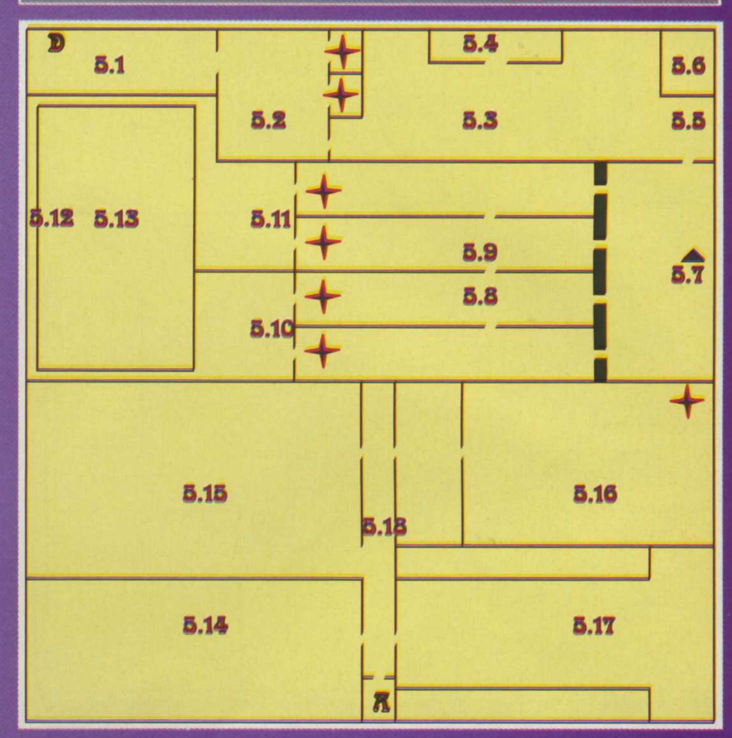


Niveau 4 - La Prison 1



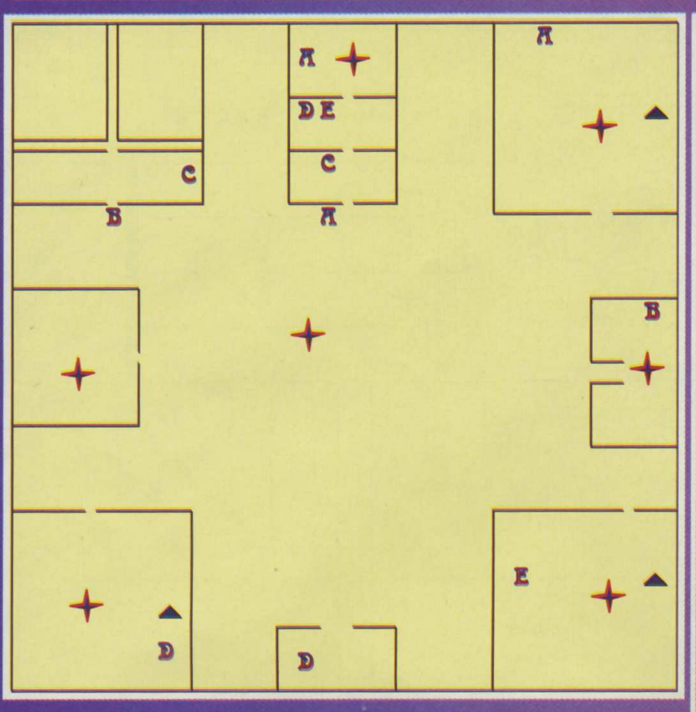
4.1 • Avancez
4.2 • Avancez
4.3 • Insérez 1 pièce or dans fente.
(1 bouclier, 1 fente, 1 torche, 1 fontaine, 1 livre de magie, 1 pain, 1 cuisse de poulet)
4.4 • Activez la dalle cachée au mur. Ne marchez pas sur la dernière dalle au fond du couloir.
(1 dalle au mur, 4 torches, 1 pièce cuivre, 2 dalles au sol, 1 téléporteur invisible)
4.3 • Rejoignez les autres personnages.
4.5 • Faites lire le message à tous vos personnages.
(2 pièces cuivre, 1 passage au mur)
4.6 • Insérez trois pièces de cuivre dans la fente et ramassez le coffre qui met un certain temps à apparaître.
(1 fente, 1 coffre, 1 arc, 1 pièce argent, 1 livre de magie, 3 sorts)
4.7 • Placez le principal guerrier sur la dalle du milieu et les deux autres guerriers sur la dalle de gauche et de droite. Ils disparaissent mais vous pourrez les retrouver plus tard. Le magicien reste seul. Il doit avoir au moins 4 en magie. Ramassez la clé puis ouvrez la porte du haut.
(1 clé, 3 serrures, 3 dalles au sol).
4.10 • Tuez le monstre et évitez les rats en attendant que l'on vienne vous libérer !
4.14 • Évitez les rats en attendant que l'on vienne vous libérer.
4.18 • Évitez les rats en attendant que l'on vienne vous libérer.
4.8 • Prendre le sort.
(1 sort, 1 fontaine)
4.9 • Tuer l'ennemi grâce au sort Waterball. La porte de la cellule du principal guerrier s'ouvre.
(1 fente, 3 trous)
4.10 • Sortir de la cellule.
(2 pains, 1 fontaine)
4.11 • Activez le levier.
4.12 • Placez le magicien devant le levier et le guerrier devant les 2 trous. En activant le levier, un téléporteur apparaît derrière les trous pendant quelques secondes. Lancez des objets dedans. L'objet est téléporté sur une dalle qui bouche les trous.
(1 levier, 2 trous)
4.13 • Activez le levier qui ouvre la porte de la cellule. Récupérez les objets lancés.
(1 levier, 1 dalle au sol)
4.14 • Sortir de la cellule.
(1 flacon vide, 1 pain, 1 fontaine)
4.15 •
(1 pièce or, 1 fontaine, 1 coffre, 6 marteaux)
4.16 • Activez le levier.
(1 levier)
4.17 • Tuer l'ennemi à plusieurs. Utilisez la clé du coffre pour ouvrir la dernière cellule.
(1 serrure, 1 coffre, 1 fontaine, 1 hache, 1 clé, 3 pièces d'or)
4.18 • Prendre la clé et sortir de la cellule.
(1 clé, 1 pain, 1 fontaine)
4.19 • Utilisez la clé sur la serrure.
(1 serrure)
4.20 • Vous pouvez acheter de la bouffe en insérant des pièces de cuivre. Activez le levier pour ouvrir la porte.
(1 coffre, 1 clé, 1 levier, 3 fentes, 1 fontaine)
4.21 • Tuez l'ennemi à plusieurs. Placez un personnage devant les trois premières grilles et selon où se trouve la clé, activez le levier correspondant. Le levier le plus en haut ouvre la troisième porte en partant de droite. Le levier suivant ouvre la première porte de droite. Le levier suivant ouvre la seconde porte en partant de droite. Attention le levier suivant libère des monstres ! Utilisez la clé sur la serrure de la quatrième grille.
(1 marteau, 4 leviers, 1 serrure)
4.22 • Empruntez l'escalier.

Niveau 5 - La Prison 2



5.1 • Activez le levier.
(1 levier)
5.2 • Éclairez le détecteur de lumière pour faire sortir les monstres un par un et tuez-les à plusieurs. Attention, certains monstres diffusent de la lumière et peuvent donc ouvrir les portes eux-mêmes.
(1 bouclier, 2 pièces or, 1 clé, 1 serrure, 1 double hache, 1 détecteur de lumière)
5.3 • Insérez une pièce d'or dans la fente pour ouvrir la porte.
(1 fente)
5.4 • Vous pouvez ramener à la vie deux personnages ou bien redonner de la force à vos objets.
(2 torches, 2 régénérateurs)
5.5 • Envoyez un personnage dans le téléporteur.
(1 fente, 1 téléporteur)
5.6 • Marchez sur la dalle. Éteignez la torche puis passez dans le nouveau téléporteur.
(1 dalle au sol, 1 téléporteur, 1 torche)
5.7 • Envoyez un personnage dans chaque entrée.
(1 fontaine)
5.8 • En tuant l'ennemi, le personnage récupère une clé. Cette clé ouvre la porte du personnage en '5.9'.
(1 serrure, 1 clé)
5.9 • De même, en tuant l'ennemi, le personnage récupère la clé de la porte du personnage en '5.8'. Faites donc un échange de clé en les envoyant par-dessus le trou.
(1 clé, 1 serrure)
5.10 • Activez le levier de l'autre porte, pour récupérer votre coéquipier.
(2 leviers)
5.11 • Activez le levier de l'autre porte, pour récupérer votre coéquipier.
(2 leviers)
5.10 et 5.11 • Lorsqu'une équipe marche sur une dalle, un trou se bouche pour l'autre équipe qui, à son tour, peut marcher sur une dalle et boucher un trou de l'autre équipe...
5.12 • Marchez à plusieurs sur la dalle pour ouvrir la porte.
(1 dalle au sol)
5.13 • Placez un personnage devant chaque levier (le plus fort guerrier devant le second levier en partant du haut et le magicien devant le premier et activez-les. Il sont téléportés dans des pièces différentes. Allez immédiatement en 5.16 pour détruire le monstre.
(4 leviers)
5.14 • Ramassez la clé puis déposez une torche devant le détecteur de lumière du haut et une autre dans le coin en bas à droite pour ouvrir la porte.
(2 torches, 1 clé, 1 détecteur de lumière, 1 détecteur invisible)
5.15 • Ramassez la clé puis éteignez toutes les torches sauf celle qui se trouve la plus à gauche. Longez le mur pour sortir.
(6 torches, 1 clé, 1 téléporteur invisible)
5.16 • Tuez le monstre. Déposez toutes vos affaires entre les 2 piliers. Marchez sur la dalle qui ouvre la porte et qui téléporte vos affaires. Marchez sur la dalle qui ouvre la seconde porte.
(1 coffre, 1 clé, 1 torche, 1 pièce d'or, 1 pièce cuivre, 1 clé)
5.17 • Lancez un sort Fireball vers la droite, dans le téléporteur pour ouvrir la porte.
(1 coffre, 1 clé, 1 sort, 1 torche, 4 trous, 1 téléporteur)
5.18 • Le principal guerrier peut récupérer ses affaires. Insérez les clés trouvées dans les serrures pour ouvrir la porte et aller au niveau suivant.
(3 serrures, les affaires du principal guerrier)

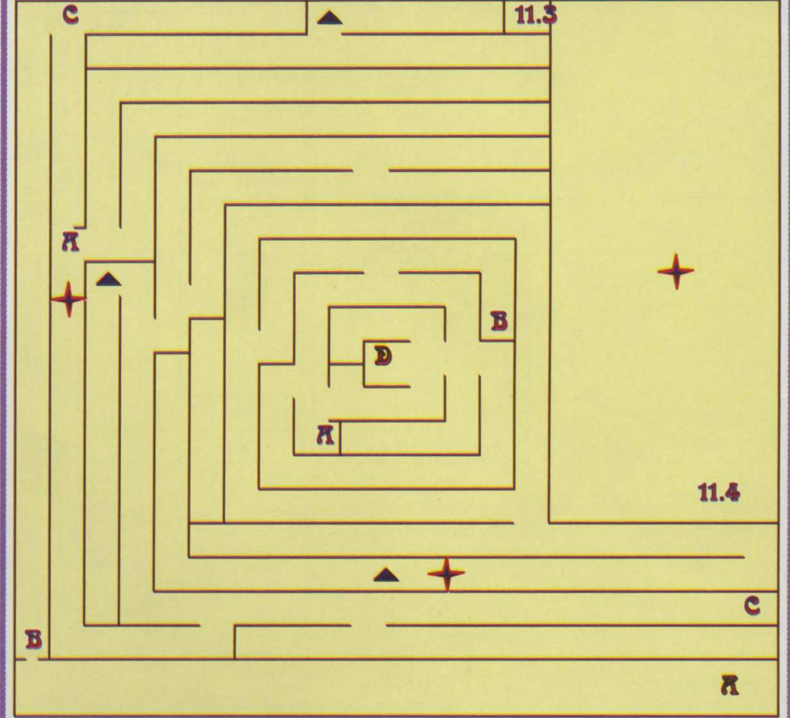
Niveau 6 - La Cour



Le levier 'A' ouvre la porte 'A'.
La clé 'B' que l'on trouve dans le coffre ouvre la porte 'B'.
La clé 'C' ouvre la porte 'C' (lancer un fireball par-dessus le trou pour le boucher puis lancez un fireball vers la droite au-dessus du trou pour avoir la clé).
La clé 'D' ouvre la serrure 'D' (activez les leviers 2, 4, 3, et 1 très rapidement pour ouvrir la porte. Le levier numéro 1 est celui le plus à droite.).
La clé "E" ouvre la serrure 'E ' (déposez un coffre vide sur la dalle pour ouvrir la porte).

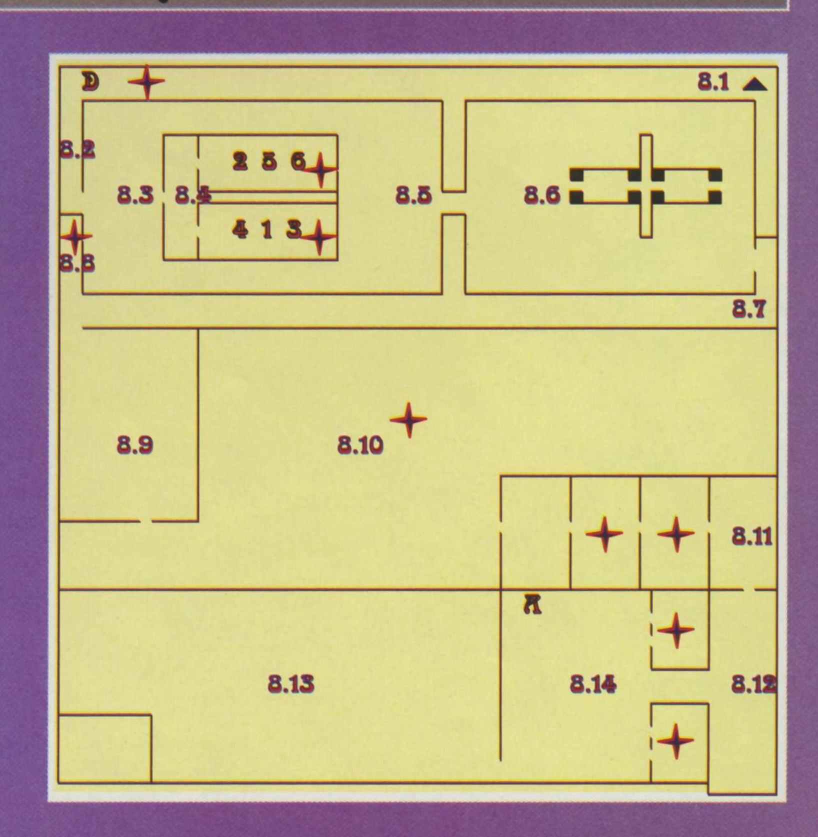
Niveau 7 - Le Labyrinthe

Le levier 'C' ouvre le mur 'C'.
La clé 'A' ouvre la porte 'A'.
La clé 'B' ouvre la porte 'B'.
Évitez les confrontations avec les chiens car ils sont très forts et trop nombreux. Lorsqu'un chien est tué, il laisse un steack (vous pouvez le manger). Vous rencontrerez également des monstres. C'est bête, hein !

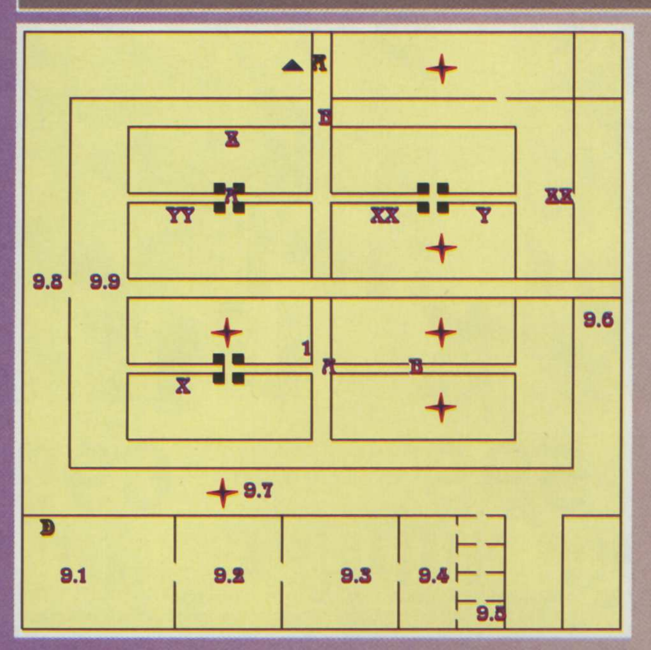


Niveau 8 - La Pyramide 1

8.1 • Lancez 3 pièces dans le vase.
8.2 • Activez la dalle cachée dans le mur puis entrez.
8.3 • Activez la dalle cachée dans le mur puis entrez.
8.4 • Pour attraper la clé, il faut laisser un personnage dans la salle de gauche, un dans la salle de droite et un devant le passage du centre. Vous vous déplacez avec le dernier personnage. Il faut marcher à deux sur les dalles dans l'ordre indiqué sur le plan. A chaque fois, le personnage devant le passage peut progresser de 2 cases. À la fin, il ramasse la clé puis revient sans se préoccuper des téléporteurs.
8.5 • Insérez une clé dans la serrure.
8.6 • Placez un personnage qui ne porte rien sur la dalle de sacrifice de l'autre côté de la salle. Lancez-lui un fireball qui explose à l'intérieur du passage et qui ouvre la porte.
8.7 • Activez la dalle cachée dans le mur puis rapidement lancez un fireball dans le téléporteur qui apparaît de l'autre côté des trous. Le passage s'ouvre et vous pouvez poursuivre. Zigzaguez entre les trous.
8.8 • Activez la dalle cachée dans le mur dans le passage de droite.
8.9 • Ne mettez pas de pièce dans la deuxième fente en partant du bas.
8.10 • Passez avec une torche le long des murs pour éclairer les symboles. Vous obtenez ainsi 3 clés. La quatrième se trouve devant la porte. Utilisez les clés pour ouvrir les 4 portes.
8.11 • Placez un personnage sur chaque dalle. La porte s'ouvre et permet au dernier d'avancer après avoir laissé toutes ses affaires devant le message.
8.13 • Ramassez la clé dans le coffre au bout de la salle.
8.14 • Appuyez sur la dalle cachée dans le mur.
8.15 • Tuez l'ennemi avec une torche allumée. Ramassez tout. Insérez une des clés pour sortir. Procéder de la même façon de l'autre côté.
8.16 • Insérez les 2 clés restantes pour créer un téléporteur dans la salle où se trouvent les autres personnages.
8.11 • Ramassez les affaires et empruntez le téléporteur.
8.14 • Empruntez tous l'escalier qui mène à la pyramide.



Niveau 9 - La Pyramide 2



9.1 • Avec un peu de patience, vous y arriverez ! Les 4 personnages doivent marcher simultanément sur les dalles (formation n°5) pour ouvrir la porte.

9.2 • Lancez une torche dans un trou pour ouvrir la porte.

9.3 • Éteignez les torches pour ouvrir la porte.

9.4 • Lancer un fireball par-dessus le trou le plus à droite. Le passage s'ouvre.

9.5 • Traversez toutes les salles.

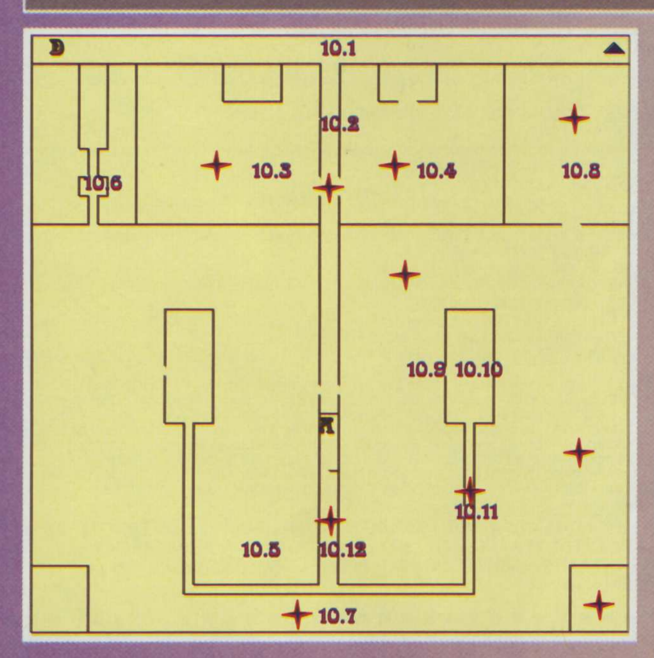
9.6 • Ramassez le livre de sorts, le flacon, le coffre et la torche.

9.7 • Tuez le monstre, prenez la torche et le pain.

9.8 • Lancez un fireball par-dessus les trous puis approchez-vous le plus possible. Au bout d'un certain temps, 2 téléporteurs apparaissent et vous envoient de l'autre côté. (1 vase, 2 torches, 1 pomme, 3 pains)

9.9 • À faire avec les 2 meilleurs guerriers : activez la dalle cachée dans la salle '1' et lisez le message 'X' qui vous téléporte en "XX". Lisez le message 'Y' qui vous téléporte en 'YY'. Prenez la clé à l'intersection des chemins puis ouvrez la porte 'A'. Prenez la clé qui ouvre la porte 'B'. Lisez de nouveau les messages 'X' puis 'Y'. Lisez le message 'Z' qui vous téléporte en 'ZZ'. Éclairez la porte pour l'ouvrir. Prenez le coffre. Sortez puis activez la dalle cachée (vers le haut) qui ouvre un mur. Prenez le bouclier et la hache. Sortez. Retournez où vous étiez puis entrez dans le petit couloir. Utilisez un flacon ou bien une pièce. Lancez l'objet sur la dalle. Attendez que le trou se bouche puis avancez. Récupérez l'objet et lancez-le de nouveau. Faites la même chose avec l'autre personnage. Tournez à gauche et marchez à deux sur la dalle. Si votre poids est assez important (environ 150 kg) un mur s'ouvre et vos 2 autres amis peuvent vous rejoindre en empruntant le couloir en face d'eux. Sinon, ils devront emprunter le même chemin que vous. Remontez le couloir et insérez la clé dans la serrure puis descendez dans l'escalier vers le niveau suivant.

Niveau 10 - La Pyramide 3



10.1 • Actionnez le levier puis précipitez-vous de l'autre côté de la porte avant qu'elle ne se ferme.

10.2 • Tuez les monstres. Activez la dalle cachée au fond du couloir.

10.3 • Tuez le monstre. Marchez tous ensemble sur chaque dalle pour téléporter les clés de votre côté mais essayez de ne pas téléporter les serpents.

10.4 • Utilisez les clés pour ouvrir la porte puis placez-vous tous dans le coin haut/droit pour ouvrir un passage au fond du long couloir d'entrée.

10.5 • Ramassez la clé sans éclairage.

10.6 • Lancez un fireball puis activez très rapidement le levier.

10.7 • Ramassez la clé sans éclairage.

10.8 • Ramassez le coffre qui contient une clé.

10.9 • Ouvrez la porte avec les clés ramassées.

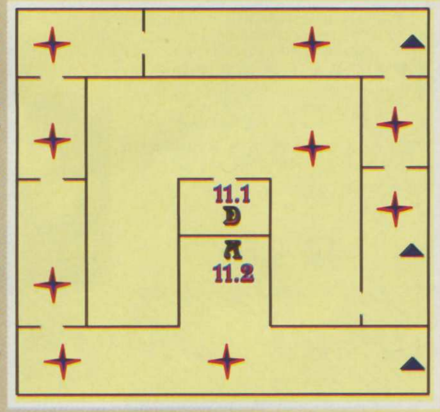
10.10 • Introduisez uniquement trois pièces d'or pour ouvrir la porte.

10.11 • Tuez l'ennemi et ramassez sa clé.

10.12 • Tuez l'ennemi et ramassez sa clé. Utilisez les clés pour ouvrir la porte. Empruntez l'escalier vers le niveau 11.

Méfiez-vous des pièces déposées au sol ! C'est un bon conseil...

Niveau 11 - Le Gateway



A partir de maintenant, abandonnez vos personnages et continuez seul avec le magicien. Celui-ci doit avoir avec lui ses sorts ainsi que les grosses clés. Allégez-le au maximum car il va devoir avancer le plus rapidement possible en s'arrêtant uniquement pour ouvrir les portes.

11.1 • Utilisez le régénérateur si nécessaire. Appuyez sur la dalle cachée dans le mur pour ouvrir la porte.

11.2 • Ramassez la clé puis entrez dans le téléporteur. Vous arrivez au labyrinthe (voir niveau 7).

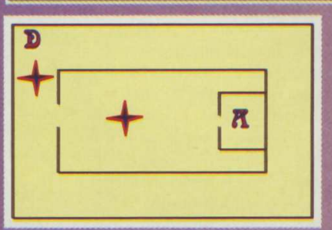
11.3 • Utilisez la clé pour ouvrir la porte.

11.4 • Empruntez l'escalier tout en bas de la Forêt.

Niveau 12 - La Cave

Avancez tout en évitant les tirs ennemis puis glissez-vous entre les monstres pour atteindre le téléporteur.

Niveau 13 - Le Temple



Attention, la forêt et le temple sont infestés d'ennemis. Attirez l'Overlord dans la forêt tout en restant assez proche de lui pour qu'il ne tire pas. Ensuite, lancez-lui le sort paralyseur. Maintenant vous pouvez le tuer avec vos autres sorts ! En mourant, il vous laisse une clé. Entrez dans le temple puis utilisez-la sur la serrure et le tour est joué. BRAVO !





AMIGA A500/A500+ **599 F** 1500/2000 **699 F**

LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.

- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.

- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE DE TOUS LES PROGRAMMES.
Des techniques de compilation permettent de loger jusqu'à trois programmes par disque. Sauvegarde comme avec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATTER AGNUS)

- NOUVEAU - MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.
Le nouveau "DEEP TRAINER" , permet la suppressions des limitations de vies, de carburant, etc...Parfait pour s'entraîner.Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.
L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - BURST NIBBLER
Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D' IMAGES ET DE MUSIQUE.
Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF.

- NOUVEAU - CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.
Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.
Comme rename, relabel, copy, etc...

- MODE MOUVEMENT LENT.
Vous pouvez maintenant ralentir l'action à votre rythme personnel- Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idéal pour contourner les passages semés d'embûches.

- REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez laisse.

- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
FAST RAM,CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC.....

- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

- NOUVEAU - UTILISATION DU JOYSTICK + AUTOFIRE.
Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier.On peut régler la cadence de tir de 0 à 100 %. Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.

- MUSIC SOUND TRACKER.
Permet de reconstituer de la musique, démos, etc... et de la sauvegarder sur disque. La sauvegarde se fait au format standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.
De très nombreuses RAM d'expansion pourront fonctionner avec toutes les commandes d'ACTION REPLAY III.

- COMMANDES DOS.
Vous pouvez utilisez toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps : DIR, COPY, FORMAT, RENAME ETC...

- NOUVEAU - INTERROGATION DES FICHIERS.
Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.

- DISK COPY.
Copie de disque par simple pression d'une touche.

- BOOT SELECTOR.
les lecteurs interne ou externe peuvent être sélectionnés comme lecteur de démarrage ,lorsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à partir du drive extérieur.

- NOUVEAU - COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.

- DISKCODER.
Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez maintenant protéger vos disques avec un code d'accès secret. Très utile pour la sécurité.

- NOUVEAU - SET MAP.
Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

- PREFERENCES.
ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de réglage. Permet d'adapter vos images à votre choix.

- DISK MONITOR.
Affiche les informations d'une compréhension très facil Options modification/sauvegarde.

- NOUVEAU - IMPRESSION AMELIOREE.
Commande compression des petits caractères.

- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!
CARACTERISTIQUES : ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING DANS LES DEUX SENS.
*Assembleur/Désassembleur M68000 *Edition plein écran * Block save/load * Calculette*Ecriture chaîne de mémoire* Saut à adresses spécifiques * Exécution d'échantillons résidents *Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées * Affichage et édition de tous les registres et flags du CPU * Moyens complets de recherche *Commande "help" * Bloc note * Manipulation dynamique de breakpoint *Editeur de circuits intégrés permettant de voir et de modifier tous les registres des chips*Même les régistres "write only" *Manipulation de disques * Indication de la piste actuelle,de la synchro, du modèle, etc....* Affichage de mémoire en hex, ascii, assembleur, deci. *Copper assemble/désassemble (avec maintenant les suffixes.)

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE LE PROGRAMME EN L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS. INDISPENSABLE POUR LE DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."
A 600 + Super Word + RType 2 + Shangaï + Championship Golf + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.

3.390 Frs

PACK A 600 "SUPER SCHOOL."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.

3.390 Frs

SUPER PROMO AMIGA 600

PACK A 600 "SUPER STARTER."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Capcom Collection + F/A 18 Interceptor + Kick Off 2 + Indiana Jones + joystick KONIX AutoFire.

3.390 Frs

PACK A 600 SUPER-ADVANTAGE
A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaï + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.

3.390 Frs

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!



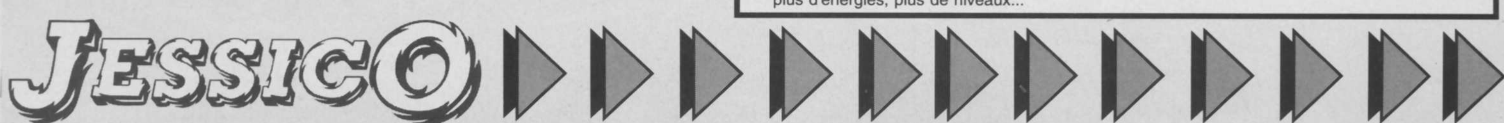
INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.
utilisation tres simple
- **ENTREZ** le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!.**

Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu .

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	499 F
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY	349 F
ACTION REPLAY NES	349 F
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI	179 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...



Jeux crack

COMPATIBLES PC

BANANOID

```
10 'Vies infinies pour BANANOID: Programme TSR
20 'lancez TRAIN.COM avant BANANOID (C) JOYSTICK
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"TRAIN.COM"
4Ø FOR I=1 TO 89
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>81Ø4 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "TRAIN.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,36,9Ø,55,8B,EC,9C,1E,5Ø,8Ø,FC,4A,75,21
12Ø DATA 8B,46,Ø4,8E,D8,81,3E,17,14,FF,ØE,75,14,81
13Ø DATA 3E,19,14,43,Ø5,75,ØC,C7,Ø6,17,14,9Ø,9Ø,C7
14Ø DATA Ø6,19,14,9Ø,9Ø,58,1F,9D,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
15Ø DATA B8,21,35,CD,21,89,1E,34,Ø1,8C,Ø6,36,Ø1,B8
16Ø DATA 21,25,BA,Ø3,Ø1,CD,21,B1,Ø4,BB,38,Ø1,D3,EB
17Ø DATA 43,B4,31,CD,21
```

MOKTAR

```
1Ø 'Energie infinie pour MOKTAR. Lancez TRAIN avant
2Ø 'MOKTAR. Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"TRAIN.COM"
4Ø FOR I=1 TO 86
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>8Ø93 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "TRAIN.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,33,9Ø,9Ø,55,8B,EC,5Ø,53,56,1E,8B,46,Ø4
12Ø DATA BB,AF,ØE,1B,C3,8E,D8,BE,74,ØD,B8,24,Ø1,39
13Ø DATA Ø4,75,ØC,C7,Ø6,24,4B,9Ø,9Ø,C7,Ø6,26,4B,9Ø
14Ø DATA 9Ø,1F,5E,5B,58,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,21,35
15Ø DATA CD,21,89,1E,31,Ø1,8C,Ø6,33,Ø1,B8,21,25,BA
16Ø DATA Ø3,Ø1,CD,21,B4,31,BB,56,Ø1,B1,Ø4,D3,EB,43
```

PANZA KICK BOXING
FAST PATCH 1.Ø

```
998 'Tout à 99 pour le boxeur A (a mettre dans
999 'le répertoire B)
1ØØØ 1,3,'BOXEUR  .ØØA',32,32,32,63,63,63,Ø,Ø,3
(Guillaume PERNOT)
```

ULTIMA VII
FAST PATCH 1.Ø

```
998 ' Caractéristiques à fond pour votre sauvegarde de ULTIMA VII
999 ' Le programme est à exécuter dans le répertoire GAMEDAT
1ØØØ DATA 3
1Ø1Ø DATA 4,"U7NBUF  .DAT",12,12,12,12,7F,7F,7F,7F,ØØ,ØØ,Ø6,ØØ
1Ø2Ø DATA 2,"U7NBUF  .DAT",ØA,ØA,7F,7F,ØØ,ØØ,ØF,ØØ
```

LHX ATTACK CHOPPER
FAST PATCH 1.Ø

```
999 'Munitions infinies pour LHX
1ØØØ 3,4,"lhx
.exe",FE,ØE,FA,F3,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø,Ø,35,A3
1Ø1Ø 4, "lhx
.exe",FE,ØE,FB,F3,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø,Ø,74,A3
```

OH NO MORE LEMMINGS

```
1Ø 'Outils infinis pour Oh No More LEMMINGS
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
21 'Lancez LEM.COM avant VGALEMMI.EXE
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"LEM.COM"
4Ø FOR I=1 TO 154
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>15Ø97 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "LEM.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,66,9Ø,55,8B,EC,83,C5,Ø2,Ø6,5Ø,9C,8Ø,FC
12Ø DATA ØØ,75,4A,8C,C8,8B,46,Ø2,8E,CØ,26,81,3E,9B
13Ø DATA 3C,E8,66,75,3A,26,81,3E,A3,3C,ØØ,C7,75,31
14Ø DATA 26,C7,Ø6,AØ,2B,EB,Ø2,26,C7,Ø6,C7,2B,EB,Ø2
15Ø DATA 26,C7,Ø6,27,2C,EB,Ø2,26,C7,Ø6,13,2D,EB,Ø2
16Ø DATA 26,C7,Ø6,E7,2D,EB,Ø2,26,C7,Ø6,6Ø,2E,EB,Ø2
17Ø DATA 26,C7,Ø6,BE,2E,EB,Ø2,9D,58,Ø7,5D,2E,FF,2E
18Ø DATA 64,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,1A,35,CD,21,89,1E,64
19Ø DATA Ø1,8C,Ø6,66,Ø1,B8,1A,25,BA,Ø3,Ø1,CD,21,ØE
2ØØ DATA Ø7,B4,31,BB,9A,Ø1,B1,Ø4,D3,EB,43,CD,21,9Ø
21Ø DATA 9Ø,9Ø,9Ø,BE,8B,Ø1,ØE,1F,B9,Ø4,ØØ,F3,A4,C3
```

SAMURAI
FAST PATCH 1.Ø

```
999 'Koku infini pour SAMURAI
1ØØØ DATA 1,2,"samurai .exe",2B,C6,9Ø,9Ø,Ø1,ØØ,12,76
(Guillaume PERNOT)
```

SKI OR DIE
FAST PATCH 1.Ø

```
999 'Munitions infinies pour SKI OR DIE
1ØØØ 3,4,'SKIEGA
',Ø1,Ø6,8A,39,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,28,48
1Ø1Ø 4 ,'SKICGA
',Ø1,Ø6,92,39,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,28,48
```

Jeux crack

COMPATIBLES PC

SKI OR DIE

Pour avoir les boules de neige infinies, recherchez dans SKIEGA Ø1 Ø6 8A 39, ou dans SKICGA Ø1 Ø6 92 39, ou dans SKITGA Ø1 Ø6 86 39 et mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. (Guillaume PERNOT)

ULTIMA VII

Dans le répertoire GAMEDAT, dans le fichier U7NBUF.DAT, les valeurs des offsets 6, 7, 8, 9, 15, 16, 2Ø-21 et 24 sont les valeurs de Force, Dextérité, Intelligence, Combat, Magie, Mana, Expérience et Entraînement. (Guillaume PERNOT)

LHX ATTACK CHOPPER

Pour avoir les munitions infinies, recherchez dans LHX.EXE FE ØE FA F3 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, puis FE ØE FB F3 par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, et enfin 29 84 6A F3 par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. (Guillaume PERNOT)

LEMMINGS

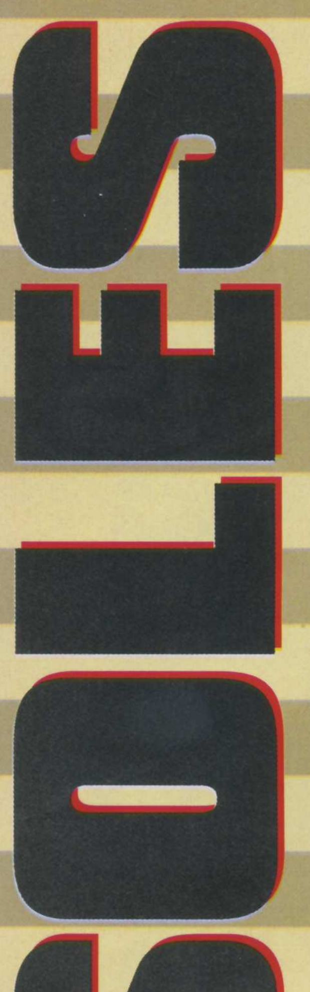
A la place du code mettez BILLANDTED et faites 5 au Keypad sur chaque tableau pour le finir avec 1ØØ%. (Guillaume PERNOT)

OH NO MORE LEMMINGS

Pour activer le cheat mode entez SLAMRACING comme code et tapez 5 au Keypad pour passer au niveau suivant avec 1ØØ%. (Guillaume PERNOT)

ANOTHER WORLD

Les codes des niveaux: LDKD, HTDC, CLLD, FXLC, KRFK, XDDJ, LBKG, KLFB, TTCT, DDRX, TBHK, BRTD, CKJL, LFCK, BFLX, XJRT, HRTB, HBHK, JCGB, HHFL, TFBB, TXHF, JHJL. (Guillaume PERNOT)



CONSOLES

Ahhh, quelle victoire éclatante ! Quelle somptueuse victoire ! Chers électeurs, je n'ai qu'un mot à vous dire : merci. Merci d'avoir voté pour le maintien de "Consoles News" au sein de Joystick. Au bureau, j'en voyais déjà qui pavanaient comme des paons devant une paonne (c'est la femelle !). Il fallait avoir du courage pour résister aux assauts répétés des Seb embourgeoisés et des Moulinex enrhumés. Je vous le dis, la victoire n'était pas assurée bien que certaine – ça, c'est du langage de politicien pur et dur –. Nous avons vaincu et il est temps pour nous de lever l'étendard de la victoire dans le ciel azuréen de ce mois d'octobre qui se profile à l'horizon. Alors, levons-le bien haut, hissons-le au sommet de l'Everest pour que l'humanité entière soit dans la confidence du suffrage.
Au moment du dépouillement, je rigole encore tout seul dans mon pieu de la tête que faisaient Seb, Moulinex et Michel. Dépités, ces garçons étaient tout simplement dépités, et moi, je rigolais comme un fou (ça je sais bien faire). Comme je suis très magnanime et grand seigneur, j'ai cependant eu pitié de ces cancrelats véreux et, d'un geste large, ai brillamment décidé de partager ma victoire. Du coup, Joystick et Consoles News ont quelque peu été modifiés. Classe, non ? Dans Consoles News, on continuera à tester tous les jeux qui sortent partout à travers le monde. Sur Megadrive, Super Famicom, NES, Master System, Lynx, PC Engine, Game Boy, etc. On continuera en permanence à vous tenir au courant en testant tout, absolument tout ce qui pourra émaner de l'imagination fertile des programmeurs mondiaux. Ahh, quelle belle et grande victoire !
Pour fermer le bec à ces crapauds condescendants qui jactent, qui jactent mais qui ont bel et bien perdu, la rédaction de Consoles News a également décidé de leur faire cadeau des pages d'info, histoire de leur montrer qui étaient les maîtres ici.
Sachons enfin avoir la victoire modeste car rien n'est pire que la défaite. Messieurs, les consoleux sont de tout cœur avec vous et ils compatissent à votre douleur atroce et moribonde.

J'M DESTROY, LE LIBÉRÉ ÉLU

En direct de la rédaction, deux petits comptes rendus des derniers épisodes de la guerre fratricide que se livrent Nintendo et Sega. Le public en redemande !

CAPCOM ET KONAMI RETOURNENT LEUR VESTE !

Ne pensez pas que j'ironise par le présent titre, au contraire, j'exulte ! Pensez donc, les deux gros balaises du jeu vidéo que sont Capcom et Konami ont décidé de développer pour Sega alors qu'ils réservaient leurs conversions uniquement pour Nintendo. Eh bien, c'est fini tout ça ! Capcom Japon annonce son développement d'une version Mega-CD de Final Fight, paf ! Et Konami surenchérit avec l'annonce d'une sortie de Teenage Mutant Ninja Turtles - The Hyperstone Heist sur cartouche Genesis (la Megadrive américaine). Bref, la guerre continue et Sega marque des points sur ce coup là ! Fini le monopole Nintendo sur les jeux Capcom et Konami. Et dans l'histoire, nous, les fanas, on se frotte les mains, le sourire aux lèvres. Qu'ils se fassent la guerre ! Nous pourrons jouer à des jeux toujours meilleurs ! Une méga-rumeur ferait état de la possibilité de voir un jour une version Mega-CD de Street Fighter, mais personne chez Capcom Japon n'a osé parler de ça ! En ce qui concerne la version Mega-CD de Final Fight, vous pourrez choisir un des trois héros de la version arcade, vous pourrez jouer à deux simultanément, vous pourrez jouer à tous les niveaux, vous pourrez entendre les musiques du jeu original en qualité CD, vous pourrez faire tout ce que vous ne pouviez pas faire dans les versions normales et remixées de la Super Famicom. Un autre titre est annoncé chez Capcom : Strider nouvelle mouture. Konami annonce, quant à lui, Sunset Riders issu des salles d'arcade et Tiny Toons Adventure. Ces titres seront sans doutes disponibles au printemps 93 et sur cartouche, Konami n'ayant pas annoncé de produits sur Mega-CD ou sur Game Gear. Voilà, il ne nous reste plus qu'à attendre de voir les premières images de ce que l'on croyait impossible il y a encore quelques semaines.

NINTENDO OF AMERICA : DES NEWS QUI TUENT !

Ça bouge à mort en ce moment sur le front des jeux vidéo pour consoles. Et Nintendo of America n'a pas calmé les choses lors d'une conférence de presse le 27 août dernier. Quand on voit les jeux qui sortent ce mois-ci sur la Super Famicom sans co-pro, avec 8 mégas et sans roms rapides, on se demande ce qui va se passer quand nous aurons des cartouches gonflées à 16 mégas avec des roms rapides et le nouveau co-processeur annoncé justement ce 27 août dernier. Ce co-processeur nouvelle génération va permettre aux jeux Super Famicom d'afficher des décors en 3D pleine sans aucun poil de ralentissement de l'animation. Les chercheurs de chez Nintendo ont trouvé ce petit bijou après des années de recherche en utilisant la technologie Risk. Le Super SX, c'est son nom, incluera un DSP et sera incorporé dans les cartouches directement. Grâce à des fonctions mathématiques évoluées et puissantes, il permettra de calculer les décors en temps réel en donnant un effet de réalisme époustouflant. Le premier jeu utilisant ce co-pro devrait sortir en mars 93 (il s'agira sans doute de F-Zero II). Et comme si cette news ne suffisait pas, Nintendo nous annonce que le futur CD Rom sera équipé d'un processeur 32 bits et non pas 16 bits, comme cela était prévu initialement. Argh ! Poussées par les nouvelles découvertes (notamment celle du Super SX décrit précédemment), les équipes de développement de la machine n'arrêtent pas d'optimiser leur bébé. Malheureusement, il faudra attendre aout 93 pour voir les premières machines fabriquées. Voici, en tous cas, la réponse du berger à la bergère en ce quiconceme la sortie imminente du Mega-CD seulement (!) 16 bits de chez Sega. La vie est une jungle !

SUPER MARIO KART

COUP DE CŒUR

Délirant, complètement délirant, Super Mario Kart est l'un des titres les plus stupides, mais aussi les plus drôles et les plus amusants que j'ai jamais vu. Imaginez une course à la F-Zero. Remplacez les véhicules futuristes par des Kartings bas de gamme (50 ou 100 cc). Imaginez encore que les conducteurs de ces karts soient des animaux tout droit sortis des aventures de Mario et qu'il soit possible de jouer à deux en même temps; vous commencerez alors déjà à avoir une petite idée sur la nature de Super Mario Kart. Délirant, ai-je dit? Eh bien, voilà un mot qui convient parfaitement à la circonstance et à cette réalisation de Konami qui nous enchante. Que ce soit en mode deux joueurs ou bien tout seul, vous participez à un championnat, genre championnat du monde, mais ici, les parcours sont complètement loufoques et l'on s'éclate du début à la fin comme une bête. Ainsi, vous pourrez concourir sur un circuit de plage où, pour suivre la piste, vous devrez bien souvent tremper vos roues. D'autres circuits vous entraîneront dans des zones marécageuses où la boue vous ralentira énormément, dans des déserts, sur des pistesgoudronnées etc...Le but de Super Mario est, comme toujours avec la vedette de Nintendo, de ramasser des pièces d'or qui feront augmenter votre capital et qui traînent de ci, de là, à travers les différents circuits (il y en a une vingtaine). Des points d'interrogation vous permettront également de récupérer des options éclatantes qui vous donneront la possibilité de destabiliser vos adversaires pendant quelques instants. En balançant un champignon, vous les enverrez valser le temps de les dépasser et de finir la course en première position. Lorsque vous jouez seul, il faut terminer dans les quatre premiers pour être qualifié.Outre les courses pures et dures où la vitesse est votre seule chance de réussite, Super Mario Kart propose également une nouvelle option: le duel. Cette option est peut-être encore plus éclatante et délirante que la course en elle-même. Sur un ciruit, votre kart est entouré de ballons; le but du jeu est alors de crever les ballons de l'adversaire en lui balançant les options que vous aurez, au préalable, pris soin de récupérer. Si seul Super Mario Kart est déjà hilarant, c'est surtout à deux que ce jeu de Nintendo révèle toute sa valeur. L'écran est alors divisé dans le sens horizontal en deux écrans plus petits et là, c'est la totale, c'est dément, gigantesque. Non seulement amusant dès les premiers tours de piste, Super Mario Kart est également très riche dans l'action. Même si les graphismes ne sont pas d'une finesse incroyable, ce n'est pas grave, car ici on retrouve tout l'environnement cher à notre petit ouvrier plombier.

Di dinosaures de Mario IV aux nains des autres épisodes, les amateurs de la mascotte de Nintendo y trouveront assurément leur compte. Un des hits de la Super Famicom, ce qui n'est pas peu dire en fonction des titres qui tournent déjà sur cette machine.

J'm DESTROY



SUPER FAMICOM

CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 19

95%

BONANZA BROS

SUPER CD ROM
PC ENGINE

CD : JAPONAIS
EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME : 13
SON : 18
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 15

70%



J'aimerais tout de suite couper court à certains bruits qui pourraient survenir suite à la lecture de ce titre. Ce jeu de NEC Avenue n'a absolument rien à voir avec le feuilleton Big Valley qui berçait ma jeunesse et dans lequel les frères Bonanza jouaient les rôles principaux. Non, Bonanza Bros n'a absolument rien de comparable avec ce feuilleton des années soixante. En fait, les frères Bonanza sont deux inséparables jumeaux qui ont en commun une passion: les banques. Et lorsqu'on a cette passion, on ne peut faire qu'une seule et unique chose: des cambriolages. C'est donc ce que vous allez devoir faire ici. Dans la peau de l'un ou l'autre des jumeaux ou dans la peau des deux (tout dépendra du nombre de joueurs), vous allez devoir utiliser toute votre dextérité pour vous enfiler un max de pognon en un minimum de temps. Evidemment, les affaires de nos deux compères se corsent vite dès lors qu'un garde (où une porte) vient freiner leur ardeur un peu trop vive. Si les frères Bonanza vouent une sainte passion aux banques, ils ne rechignent pas, de temps à autre, à visiter les bijouteries, les casinos, les yachts, bref tous les bâtiments susceptibles de leur rapporter quelques brouzoufs supplémentaires pour leur fin de mois.

Dans chacun des lieux où pénètrent les bonanzas, une surprise les attend. Parfois ce sont des presses qui se mettent en marche, d'autres fois ce sont des robots qui s'occupent de faire la loi. Une chose est certaine, la vie de nos deux amis est plutôt du genre très mouvementée.

Issu d'un jeu d'arcade de Sega déjà converti sur Master System et sur Megadrive, Bonanza Bros est sans doute sur CD Rom la meilleure adaptation que l'on puisse trouver. Certes, la programmation n'est pas l'une des plus périlleuses qui soit, mais la réalisation et l'aspect global de ce titre sont plutôt sympathiques. Cette impression est principalement due aux musiques et aux bruitages qui sont en permanence présents et donnent de la pêche et du dynamisme à l'ensemble. pas fulgurant dans la qualité de ses graphismes, on pourra également reprocher à Bonanza Bros d'être dans l'ensemble un petit peu trop simple, même s'il comporte douze niveaux tous différents (et heureusement !) Un jeu sympa surtout à deux, mais rien de bien génial.

J'm DESTROY



THE AQUATIC GAMES : JAMES POND III

Surprise, pour une surprise, James Pond III en est une. Connaissant les deux versions précédentes de James Pond, j'étais bel et bien persuadé que ce troisième volet serait également un jeu de plates-formes, délirant certes, mais un jeu de plates-formes tout de même. Eh bien non! Sur toute la ligne, je me suis lamentablement planté, écroulé, lamentabilisé (ça n'existe pas, mais ce n'est pas grave). En réalité, je le clame haut et fort, The Aquatic Games est un remix très spécial, mais vraiment spécial des Jeux Olympiques puisque aucune des épreuves présentées ici n'est inscrite au programme de cet évènement. Et heureusement, serait-on tenté de dire. Après ses moultes aventures dans James Pond II, notre poisson de choc, espion à ses heures perdues, est de retour. Cette fois-ci, plus question de trouver des poissons, plus question de parcourir des mondes délirants, il faut gagner. Gagner pour récupérer une médaille, gagner pour satisfaire ses congénères, gagner pour prouver à votre maman qu'elle a bien fait de vous mettre au monde. Pour ce faire, huit épreuves vous seront proposées. Parmi celles-ci, on retrouvera une sorte de cent mètres dans lequel vous devrez rejoindre la ligne d'arrivée en un minimum de temps, en prenant soin d'éviter les embûches, et prendre les options qui vous feront speeder à donf (tiens, il y avait longtemps), une épreuve "le tour de grass" qui vous fera voir du pays aux commandes d'un monocycle un peu particulier, etc... Toutes ces épreuves ont un point en commun, elles sont hyper originales et surtout très rigolotes. L'humour est d'ailleurs l'un des gros atouts de Aquatic Games. Chaque épreuve met de bonne humeur et nous sort à chaque fois de la dure réalité de la vie quotidienne (Maastricht et toutes ces conneries là par exemple). De plus, comme James Pond II, un soin tout particulier a été apporté par les programmeurs quant à la réalisation de ce titre. Les graphismes particulièrement peaufinés sont toujours dotés du petit détail qui les rend originaux et sympas. La diversité des épreuves est également un point positif de cette production. On saute du coq à l'âne et de la poule à l'ânesse en deux temps trois mouvements et ça c'est cool. Du côté technique, il n'y a donc pas de souci à se faire, Aquatic Games est très bon. Je serais plus septique quant à la longivité du jeu, qui, à mon sens, resterait un peu faiblarde. Mais ça seul l'avenir nous le dira, poil au bras.

J'm DESTROY

SEGA
MEGADRIVE

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 17

81%





LA BOUTIQUE JOY







TEE-SHIRT NOIR
100 % coton
TAILLE UNIQUE
PRIX : 54 FRANCS

SAC A DOS NOIR
Nylon - 2 poches
PRIX : 69 FRANCS

CASQUETTE AMERICAINE NOIRE
Coton
PRIX : 33 FRANCS

Ça y est !!!

JOYSTICK et JOYPAD ont créé pour vous, LA BOUTIQUE JOY.

Retrouvez-nous chaque mois avec de nouveaux produits et à chaque fois de superbes cadeaux !!!!!!
Et, pour 3 articles commandés, nous vous offrons un Pin's !!!

BON DE COMMANDE

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

....

VILLE ....

CODE POSTAL ....

PAIEMENT :
☐ CHEQUE
☐ C.C.P.
☐ MANDAT-LETTRE

	PRIX	QUANTITES		TOTAL
T.SHIRT	54 FR	S	P	....
SAC A DOS	69 FR	S	P	....
CASQUETTE AMERICAINE	33 FR	S	P	....
J'ai commandé 3 articles, merci de m'envoyer mon pin's	FRAIS DE PORT			13 FR
	TOTAL COMMANDE			

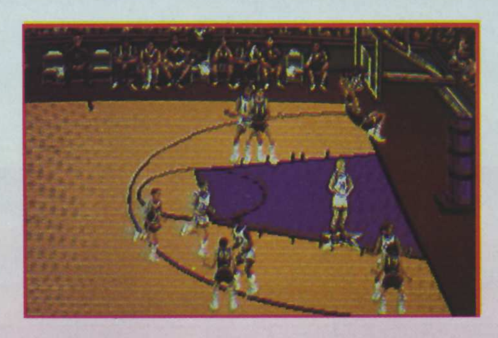
Préciser S pour commander des articles griffés JOYSTICK et P pour Joypad

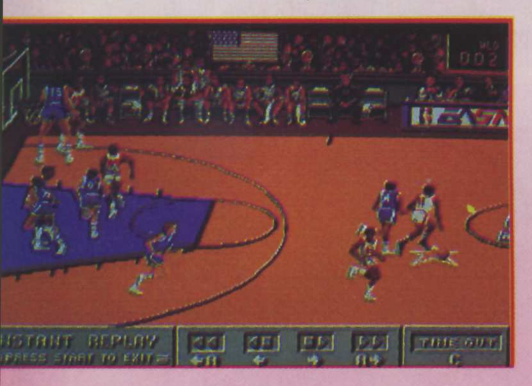
Merci d'envoyer votre Bon de Commande et votre règlement à l'ordre de : SIPRESS 103 Bd Mac Donald 75019 PARIS
OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

TEAM USA

SEGA MEGADRIVE
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 15
SON : 16
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
79%

Décidément, Electronic Arts se spécialise dans le domaine des simulations: Flipper, Football américain, Golf, Basket-ball, peu de sports échappent à l'un des plus grands éditeur de jeux du monde.
Dans Team Usa, on retrouvera une très grande variété de pays, France, Lituanie, Italie, USA (évidemment) qui lutteront comme des malades pour devenir l'équipe number one, la reine du basket mondial. Si les équipes sont très variées, dans Team USA, on retrouvera également toutes les plus grandes vedettes de la NBA, celles qui nous ont fait frémir et qui nous ont enchantés pendant les Jeux Olympiques de Barcelone: Jordan, Bird, Barckley. J'en passe et des meilleures.

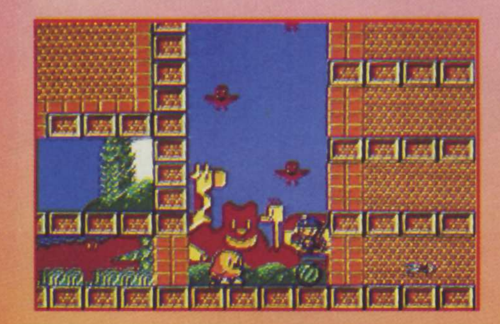




Dès les premières secondes, un menu vous permet d'accéder à deux types de jeux différents. Le premier choix vous permettra de participer à un All Stars qui mêle tous les meilleurs joueurs des Etats-Unis dans une seule et même équipe (celle des States) contre les meilleurs du reste du monde. Bonjour l'ambiance dans les tribunes. Avant le match proprement dit, vous choisirez votre équipe et entendrez l'hymne national, qui vous transcendera vers les hauteurs atmosphériques du vrai plaisir. La durée de chaque match est fonction de votre bon vouloir. Ainsi, vous pourrez parfaitement jouer en cinq, dix, quinze ou vingt minutes. Tout le reste se déroule de la meilleure façon qui soit. Les joueurs sur le terrain sont de dimension tout à fait correcte et se déplacent avec souplesse et aisance sur le terrain qui scrolle de la droite vers la gauche et inversement. A l'approche du panier, vous pourrez, bien évidemment, réaliser des prouesses en smashant remarquablement dans le panier. Toutes les règles du vrai basket-ball sont respectées dans Team USA, inutile alors de vouloir passer en force, de marcher, de retourner en zone ou de rester plus de dix secondes en possession de la balle, la sanction sera immédiate. Lorsque vous sentez que votre équipe n'est plus vraiment au top, vous pourrez avoir un temps mort qui vous permettra de changer de joueurs et de faire reposer ceux qui ont déjà bien donné. Déjà un petit peu lents dans leur déplacement, les joueurs ne sont également pas d'une maniabilité extraordinaire, ce qui est très navrant pour une simulation de sport de cette envergure. Malgré tout, si vous êtes un fan de la Dream Team, ce titre vous conviendra tout à fait, même s'il est loin d'être parfait.

J'm DESTROY

THE NEW ZEALAND STORY



MASTER SYSTEM
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : TECMAGIK
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 16
88%

On reprend les mêmes, et on recommence, ou encore, on ne change pas une équipe qui gagne... ou tout ce que vous voulez dans le même style pour dire que New Zealand Story n'est certainement pas une nouveauté. Sa dernière sortie sur console date de peu, et c'était, si vous vous en souvenez, sur la NES. Alors, comment se porte Tiki le kiwi sur la Master? Très bonne question docteur, et pour tout avouer, il va plutôt bien, même très bien pourrait-on dire. Guidant votre kiwi à pattes, comprenez l'oiseau et non le fruit, vous allez devoir sauter dans tous les sens, éviter une foule d'ennemis loufoques, plonger et faire un brin de natation, pour enfin voler au secours des kiwis de Nouvelle Zelande, honteusement retenus prisonniers. On retrouve là toutes les caractéristiques du bon jeu de plates-formes, ou plus précisément, de New Zealand Story. Pourtant, il ne s'agit pas d'une simple conversion. Il faut noter qu'il existe des divergences entre cette version de la Sega 8 bits, et celle, par exemple, de la Nintendo 8 bits. Le niveau de difficulté s'est, entre autres, accru. Ce n'est plus aussi évident qu'avant de franchir les niveaux haut la main (police!) Ajoutez à cela une animation et des graphismes au niveau des capacités de la console, et vous obtiendrez un soft sympa qui mérite toute votre attention (ainsi qu'un petit peu de vos sous... c'est la vie!).

T.S.R.




NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...
PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment System
PC Interface with Games Card
IBM® AMSTRAD PC®
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités

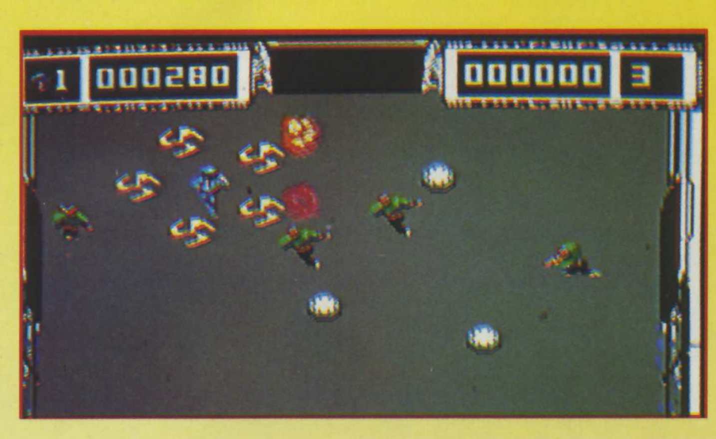
SMASH TV

MASTER SYSTEM
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: FLYING EDGE
GRAPHISME : 07
SON : 12
MANIABILITÉ : 05
ANIMATION : 12
30%

Vous vous souvenez sans doute du Super Smash TV de la SFC? Cet inégalable défouloir qui, malgré sa stupidité et son allure plutôt laide, parvenait à assurer des heures de plaisir, de hurlements et de coups de coudes à votre voisin qui vous avait piqué votre grille-pain ou votre jeu de société? Eh bien, tenez-vous bien, car voici cet excellent soft sur Sega Master System. L'opération consistant à faire passer un jeu 16 bits sur 8 bits, s'est assez mal passée pour tout vous dire... Le but du jeu n'a pas changé, il faut tuer tout le monde et gagner le maximum de lots. Bête et méchant. En tant que fan de la version SFC, je le clame bien haut, c'est un massacre, une véritable honte pour une console capable de performances exceptionnelles comme Sonic, Astérix, Tom et Jerry ou pour être d'actualité, The New Zealand Story. Premier repproche, et non des moindres, les graphismes sont pitoyables. Il était difficile de faire moins soigné et plus bâclé. Pour établir un rapide parallèle avec le cinéma, on se croirait dans une série B des années 60, l'humour et le bon goût en moins. Pour dire qu'il ne reste pas grand-chose. La maniabilité de ce jeu mérite bien qu'on lui accorde gracieusement, sans aucune mauvaise foi, quelques lignes, même si une seule suffirait à dire tout le bien que j'en pense. Si la maniabilité de la version SFC était géniale (quatre boutons de tirs, pour quatre directions, les diagonales étant possibles), celle de la Master System, qui ne possède que deux boutons de tir je vous le rappelle, est une catastrophe. Il est encore plus simple de lire la Métaphysique des Moeurs de Kant en ismaïlien que de diriger votre sprite dans chacune des salles composant le complexe de Smash TV. Seul avantage, on se demande ce que vient faire au milieu de l'Holocauste de ce jeu, la possibilité de jouer à deux simultanément. Mais je ne vous ai pas encore annoncé le pire : ce jeu sort sur Game Gear!

T.S.R.





KING OF THE MONSTERS



SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: TAKARA
GRAPHISME : 12
SON : 15
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 14
68%

Très largement inspiré par la série B qui fait fureur au Japon, Godzilla, King Of The Monsters présente des monstres géants et répugnants qui se livrent une lutte sans merci dans des combats de Titans dans plusieurs villes du Japon. Eh oui, la seule véritable occupation de ces monstres dantesques c'est la baston, leur seule et unique passion c'est de se défier et de se mettre la pâtée dès qu'ils en ont l'occasion; et je vous garantis que King Of The Monsters la leur donne très largement, puisque ce jeu programmé à l'origine par SNK et pour leur console, n'est organisé qu'autour de ce principe. Vous voilà donc tout content à la tête de l'une de ces bestioles futuro-préhistoriques prête à foutre une tôle à la bestiole d'en face. En toute impunité, ces animaux, ces monstres, en profiteront pour anéantir et dévaster tout ce qui se présentera à eux. Ainsi, à chaque combat, la ville dans laquelle se déroulera la match se fera complètement pulvériser par ces tas de graisse et de muscles qui ne rêvent que de trucider l'adversaire. Ces monstres de plusieurs dizaines de mètres se révèlent un véritable danger pour la race humaine, qui, pour essayer de les arrêter, enverra missiles, hélicoptères, tanks, etc... Mais rien n'y fera.

Dès le départ, vous aurez le choix entre quatre salopards, chacun ayant bien sûr son coup de prédilection. En pressant les boutons B et Y simultanément pendant quelques secondes, vous verrez vite fait bien fait de quoi ces satanées bestioles sont capables. Ensuite, ce n'est qu'une question d'habileté et de perfection dans le maniement du joystick pour se débarrasser de l'adversaire qui fait front.

Par rapport aux autres jeux de baston, King Of The Monsters est assez original car on peut non seulement complètement ravager la ville, mais également se servir de certains monuments pour les balancer sur la bête d'en face. Ce qui n'est pas très courant. Mis à part cette originalité, King Of The Monsters ne retient pas toute mon attention.

Le nombre de coups disponibles par rapport aux autres productions du même style est faible, voire très faible (ils peuvent se compter sur les doigts de la main) et les graphismes sont laids, affreusement moches diraient même les mauvaises langues (dont je fais partie) et à des années lumières de ceux que l'on connaissait sur la machine de SNK. D'un intérêt limité à long terme, même si l'on peut y jouer à deux en même temps (l'un contre l'autre), King Of The Monsters ne restera pas dans les mémoires des fans de la Super Famicom.



J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GALAHAD

SEGA MEGADRIVE

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 15

80%



C'est le boxon dans la région où habite le jeune et valeureux guerrier Galahad. Un enfoiré de Dragon à deux francs cinquante veut s'emparer de la région et détruire toutes les habitations qui s'y trouvent. Bien entendu, vous n'entendez pas cela de cette oreille et au péril de votre vie, vous vous lancez au coeur de l'aventure à la recherche du Dragon dans la ferme intention de le réduire à néant. Si vous êtes un fanatique des jeux de plates-formes, vous allez plutôt être servis car Galahad, ce n'est pratiquement que cela. A n'importe quel niveau, vous devrez sauter sur des plates-formes mouvantes, au dessus de précipices, éviter des flèches qui sortent du sol prêtes à vous empaler radicalement et immédiatement. Tout au long de votre périple, vous rencontrerez également bon nombre de créatures qui vous tiendront la dragée haute et avec lesquelles vous devrez combattre pour atteindre d'autres régions encore plus folles et dangereuses que les précédentes. Armé de votre épée à double tranchant, vous n'avez cependant pas peur car depuis votre plus tendre enfance, vos parents vous ont habitué à la vie à la dure. Malgré votre hargne, votre rage de vaincre à tout prix, vous vous félicitez de la présence à vos côtés d'un ami, d'un camarade, d'une vulgaire relation peut-être, qui, toujours est-il, vous donnera des conseils et vous aidera dans votre cause de justice et votre lutte pour la défense de votre territoire.
Galahad se déroule suivant un scrolling mlulti-directionnel sur plusieurs plans. C'est cool et ça roule tout seul. Les différents sprites des personnages auxquels vous serez confrontés sont, bien qu'un peu rigides, tout à fait corrects. Outre l'action et le côté recherche qui sont parfaitement rendus



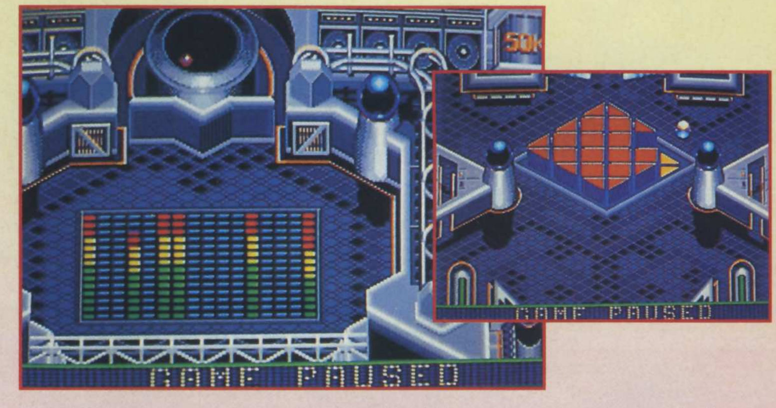
ici, c'est surtout la maniabilité du héros qui est excellente. Dans n'importe quelle position on peut se retrouver dans un autre en un rien de temps, et lorsqu'il faut agir vite, j'aime mieux vous dire que c'est plutôt agréable. Doté d'une bande sonore accompagnant parfaitement le rythme de la randonnée épique que vous devrez accomplir, Galahad est un bon soft, mais sans trait de génie.

J'm DESTROY

CRUE BALL

Précédemment connu sous le nom de Twisted Flipper, Crue Ball n'est rien d'autre qu'une bête flipper, mais nom de Zeus, quel flipper!
Voulant directement concurrencer le sublimesque Devil Crash, Twisted Flipper présente à peu près les mêmes options que se dernier. Une fois déterminé le nombre de joueurs, la balle se place directement dans la rampe de lancement. Une pression soutenue sur le bouton du joypad, et hop, la balle s'envole vers les hauteurs comme des tirs de DCA pendant la dernière guerre mondiale. Deux, trois coups de flips et l'on a très vite compris ce qu'il fallait faire: claquer et marquer le plus de points possibles. C'est cool. Pour changer la trajectoire de la boule de métal, des dizaines de petits monstres viendront se charger d'envahir l'écran. Ne vous inquiétez pas, ils ne sont pas très dangereux et en deux coups de cuillère à pot vous les aurez rapidement réduit à néant. Toujours pour éviter que la monotonie ne vienne troubler votre plaisir, des bumpers et des élastiques feront rebondir la boule comme dans les meilleurs moments d'une partie de billard. C'est cool et ça speed à donf. Toutefois, ne nous emportons pas aussi rapidement et d'une manière aussi irraisonnée, car Crue Ball n'est pas aussi génial qu'il y paraît au premier abord. En fait, si on le compare à Devil Crash (et nous sommes obligés de le comparer à ce titre phare), rien ne vient prendre le pas sur ce qui a été réalisé par Technosoft. Les graphismes plus futuristes sont d'une qualité largement inférieure à ceux que nous connaissons. Le truc sympa quand même, c'est qu'il est tout à fait possible de changer presque à volonté la trajectoire de la balle en bougeant le flipper de haut en bas, comme dans la réalité. Evidemment, comme dans la réalité aussi, vous pourrez être amené à tilter, ce qui n'est pas la meilleure chose qui puisse arriver pour parvenir au score le plus élevé. Avec une bande sonore genre Hard Rock remixée Heavy Metal, Crue Ball est pourvu de bonnes idées. Malheureusement, celle-ci ne sont, à mon goût, pas suffisamment développées pour que ce titre d'Electonic Arts puisse venir chatouiller les octets de Devil Crash qui reste et restera encore un petit moment la référence dans le style.

J'm DESTROY



SEGA MEGADRIVE

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 14
SON : 18
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 16

72%

TATSUJIN

PC ENGINE
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 13
SON : 15
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 15
70%



Tout au début de la Megadrive, il n'existait que très peu de jeux de tir. En fait, il n'en existait que deux ou trois et Tatsujin en faisait partie. Ceci pour vous dire que ce titre de Taito, adapté d'un jeu de Toaplan, n'est pas réellement une nouveauté en soi. Pour être tout à fait exact, ce n'est même pas une nouveauté du tout, bien que sur PC Engine, personne n'ait encore eu l'extrême privilège de participer à cette bataille galactique débordante d'explosions.
Dans l'espace intersidéral, il existe une race bien particulière d'ennemis, qui ruine la tête des joueurs depuis des lustres: les extra-terrestres. Du premier, Space Invaders, en passant par tous les autres Galaxians, Scramble et autres Nemesis, l'ennemi restait toujours le même. Une fois de plus et nous ne nous en étonnerons donc pas, dans Tatsujin, vous êtes bon pour casser de l'envahisseur venu d'une autre planète. Tout commence alors que vous êtes tranquillement installé aux commandes de votre croiseur interstellaire. Un beep sur l'écran radar indique la présence de corps étrangers et visiblement hostiles dans les parages. C'est le début de l'incroyable carnage. Très vite, des vaisseaux ennemis apparaissent à l'écran. Au départ, ils ne sont que deux ou trois et pas vraiment très gros. Par la suite les choses se corsent un petit peu et leur volume ainsi que leur résistance ne cessent de croître. Dans l'espace ou bien en survolant une planète, la lutte fait rage. Heureusement, des âmes bien pensantes ont miné l'espace (frontière de l'infini dit-on) de bonus et d'options qui vous permettent d'augmenter votre puissance de feu, votre vitesse de déplacement ou de modifier vos armes à bord (il existe dans Tatsujin, trois types d'armes différentes). Du rayon laser à une direction, au rayon multi-directionnel en passant par le beam inondant tout l'écran et les bombes de la mort, toute la panoplie du parfait star warsien est passée en revue dans ce titre.
Au niveau réalisation, on a quand même l'impression que les gens de Taito sont un peu à côté de la plaque. Même si la vision d'ensemble de Tatsujin est largement supérieure à celle de la Megadrive (l'action se déroule en



plein écran par exemple), le jeu en lui- même reste bien loin des meilleurs Shoot'Em Ups à scrolling vertical sur cette console. Les graphismes sont ternes et fades et les musiques pas trop déchirantes. Bref, Tatsujin a vieilli et supporte mal la comparaison avec les jeux actuels.

J'm DESTROY

SHADOW OF THE BEAST

Que celui qui ne connaît pas ce titre phare qui s'est fait un nom (à juste titre!) sur tousles micros et toutes les consoles, se lève, ouvre la fenêtre de sa chambre et s'il n'y en a pas, qu'il fasse un trou dans le mur et saute dans le vide, les yeux bandés et un couteau enfoncé dans la moelle épinière. Car c'est vraiment une honte, que dis-je, une hérésie que de ne pas connaître ne serait-ce que le nom de ce jeu. Sur les micros, et principalement sur Amiga, c'était une franche réussite. Sur console, la palme de la meilleure réalisation revenait sans aucune contestation au CD ROM de la NEC, qui, avec des sons au-dessus de tout ce qui se faisait avant, mettait tout le monde d'accord. Eh bien, maintenant, pour changer un tout petit peu, Shadow of the Beast débarque sur une portable, et en l'occurence la Lynx. Tant qu'à faire, autant prendre la meilleure. Donc, sur la portable d'Atari, qu'en est-il exactement de sa réalisation? Allez, je ne vais pas vous faire languir plus longtemps, car je peux vous le dire, c'est largement la meilleure réalisation compte tenu des possibilités techniques de la machine. Ce qui est assurément le plus impressionnant, c'est l'impression visuelle. Les graphismes sont non seulement très réussis, mais en plus, les différents scrollings sont réellement époustouflants. Du jamais vu sur Lynx, de même que pas mal d'effets de zooms lorsque



vous pénétrez dans un lieu. Les sons forts agréables se feront un plaisir de vous accompagner lors de votre aventure. Car outre le fait que vous devrez absolument vous battre à l'aide de coups de poings ou de pieds, ou avec des armes à feu que vous trouverez, et cela pour essayer de retrouver votre forme humanoïde initiale, vous devrez également réfléchir un petit peu. Par exemple, au départ, vous trouverez une boule que vous mettrez dans un trou pour éviter à des affreux de venir vous embêter. De même, vous devrez trouver une clé pour ouvrir une porte à l'autre bout du niveau. Pour finir, je peux vous dire que vous pouvez, vous devez acheter ce soft. Car c'est tout simplement le meilleur jeu de la Lynx! Un must!

TRAZOM

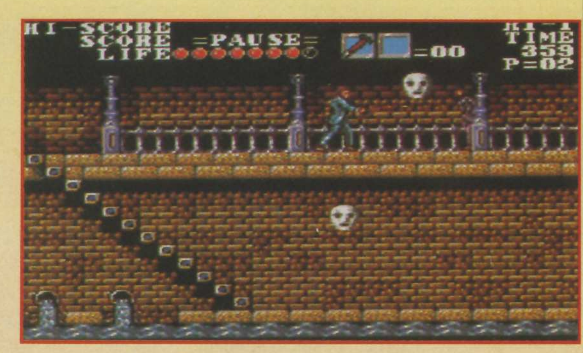




VAMPIRE

MASTER SYSTEM
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 16
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
86%

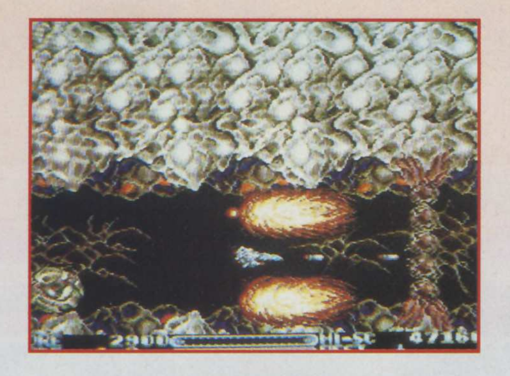
Comme tous les mois, je ferai la même remarque en ce qui concerne la plupart des jeux sortant en ce moment sur Master System. A savoir que les possesseurs de cette console 8-bits soi-disant dépassée (ce qui est un peu vrai) ne doivent pas trop se faire de souci dans l'immédiat sur la qualité des jeux qui sortent. Prenez Vampire par exemple, tiens! Eh bien, vous pouvez être sûr de bien vous éclater avec. Il s'agit d'un repompage de la série Castlevania sur NES mais avec beaucoup de choses différentes et un univers qui n'est pas le même. Vous êtes Ferdinand Social, un étudiant en parapsychologie féru en sciences occultes. Une belle nuit de pleine lune, vous voilà soudain mystérieusement attiré par votre Ouija Board. Quoi t'est-ce un Ouija Board? Il s'agit d'un petit plateau en bois contenant les lettres de l'alphabet et que vous utilisez pour déchiffrer les messages de l'au-delà. Vous tenez un petit guide dans une main et vous laissez guider lettre par lettre pour lire le message final. C'est donc grâce à cet outil que vous apprenez qu'un certain Dracula sème la terreur à coups de cadavres sanguinolents dans la banlieue de Londres, le pied! Il va donc falloir aller débusquer ce terrible suceur de sang. Mais avant cette confrontation qui s'annonce titanesque, vous devrez traverser de nombreux niveaux qui grouillent de créatures et d'individus à la solde du géant des Carpathes. Le jeu se déroule en scrolling le plus souvent horizontal mais avec de nombreuses possibilités de descendre ou monter, ce qui le rend multidirectionnel, ba! ba! ba! Le héros, un sprite ma foi superbement dessiné et assez grand, se déplace dans des décors le plus souvent bien lugubres et "craignos" en vue de profil. Quand je dis "craignos", je ne parle pas des graphismes très précis mais du paysage, de l'ambiance complètement glauque! L'esprit de mort est bien rendu, vous pouvez me croire! Les couleurs ne sont, à mon avis, pas au top mais on ne peut pas en vouloir aux programmeurs car les graphismes sont super fouillés pour de la Master System. Vous progressez en blastant tout ce qui vous trouvez grâce à un armement évolutif:



couteau, bâton, flingue, etc... De nombreux items sont à récupérer et il faut étudier votre chemin pour ne pas vous perdre. Le principe est de briser tous les masques blancs pour gagner des bonus. Les ennemis sont nombreux et variés avec des chauves-souris complètement stressantes à dégommer et qui font des ravages, un vrai massacre!

OLIVIER

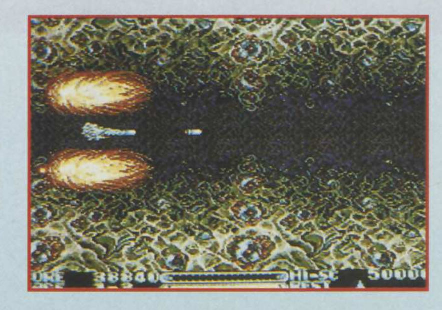
RAYXANBER III



SUPER CD ROM
PC ENGINE
CD : JAPONAIS
EDITEUR : DATAWEST
GRAPHISME : 18
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 17
87%

En deux mots, mais vraiment en deux mots, voici l'histoire crétine à souhait de Rayxanber III. Vous êtes sur la terre et vos ennemis sont sur la lune. Sur terre, il y a les gentils et sur la lune il y a les méchants extra-terrestres. Les méchants extra- terrestres veulent faire du mal aux gentils terriens et vous êtes désigné pour aider les gentils à tuer les méchants. C'est suffisamment simple ou faut-il recommencer ?

Plus sérieusement, Rayxanber III est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui vous entraînera dans les méandres et dans les profondeurs de l'angoisse et du suspens. C'est au cours de six niveaux, qu'aux commandes de votre croiseur galactique de dernière génération, vous allez devoir casser de la tôle et défendre votre base pour sauvegarder la race humaine bien menacée en cet an de grâce 2532. Le Rayxanber est un navire de combat ultra perfectionné qui utilise toutes les techniques et toutes les armes modernes du combat intersidéral. Ainsi, tout au long du jeu, vous aurez tout le loisir d'utiliser des rayons laser directs, des missiles à tête chercheuses qui iront droit sur leurs objectifs ou des champs d'énergie qui balayeront net tout objet se trouvant sur son chemin. Outre ces armes que vous pourrez récupérer en bombardant vos ennemis, vous découvrirez également que le Rayxanber est pourvu d'une arme secrète qui dynamisera la plupart des vaisseaux adverses en un clin d'oeil (pourvu que ceux-ci ne soient pas trop gros à digérer). En relâchant le bouton de tir qui reste appuyé (le tir étant automatiquement en auto-fire) pendant toute la durée du jeu, vous aurez le plaisir et la joie de découvrir les capacités insoupçonnées de votre navire de combat. Outre ces capacités, les options récupérables en cours de partie ne sont pas fixes, c'est-à-dire qu'en fonction du moment où vous les récupérez, elles s'orientent différemment et votre arme future ne pourra alors agir que dans certaines directions. Dans le domaine des Shoot'Em Ups, on le sait, la PC Engine a toujours fourni d'excellentes réalisations; une fois de plus avec Rayxanber III, on n'est pas déçu du voyage. Si le premier niveau est un peu faiblard, par contre, les graphismes des niveaux suivants sont absolument fabuleux. Les couleurs foisonnent de partout et débordent comme dans un tableau de Dali. C'est beau et superbe. Avec une bande sonore cool, mais un peu gâchée par la surimpression des explosions qui ne sont pas issues du Cd Rom (donc de moins bonne qualité), Rayxanber III est un très bon jeu de tir, inférieur tout de même à Gate Of Thunder qui reste la référence dans ce domaine.



J'm DESTROY

S.C.I.

MASTER SYSTEM

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: TAITO
GRAPHISME : 12
SON : 13
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 12

62%



Les pseudos flics de Miami sont de retour sur Master System pour cette adaptation du jeu d'arcade bien connu. Ce dernier était la suite de Chase HQ déjà adapté sur Master il y a bien longtemps. Vous voilà donc au volant de la plus luxueuse des bagnoles de flics avec quelques améliorations par rapport au premier épisode. Un exemple simple de nouveauté consiste en ce merveilleux gadget vous permettant de tirer des bastos blindées sur les véhicules que vous poursuivez. Je vous explique la manip': vous vous placez à pleine vitesse derrière la voiture cible et sortez à moitié de la vôtre; il suffit alors de dégainer et boum! Le plus rigolo de l'histoire, c'est qu'un hélico passe souvent au-dessus de vous et vous envoie, par parachute, une nouvelle arme chaque fois plus puissante, cool! Le principe général reste le même puisque vous devez poursuivre sans relâche des chauffards ou des cambrioleurs en cavale. Le jeu se déroule en deux phases se passant pendant une course de voitures en 3D. Vous devez, dans un premier temps, atteindre en temps limité la voiture des malfrats. Une jauge de distance vous indique à quelle distance vous vous trouvez de la voiture cible. Après cette phase de chasse, vous devez suivre la voiture (affublée d'une jolie flèche pour la différencier des autres) et lui tirer dessus. Une jauge Damage vous indique combien de coups vous devez encore tirer pour stopper le bolide. Chaque niveau se suit inlassablement avec quelques modifications de décors mais énormément d'innovations. Les couleurs sont fadasses, l'animation pas toujours au point et les sprites se superposent lamentablement. On rigole les premières fois car la course est bien gérée mais on s'emmerde copieusement à la longue. Comme la réalisation technique est faible, vous pouvez passer votre chemin.

OLIVIER



THE ADDAMS FAMILY

Les stars du moment continuent leur tournée inter-micros-consoles. Une fois encore, vous incarnerez le brave Gomez volant au secours de sa tendre et bizarre famille de Pugsley à Wednesday en passant par la "chose", vous savez, ce truc plein de doigts que l'on trouve en règle générale au bout d'un bras, lui-même rattaché à un tronc par l'intermédiaire d'une épaule. Mais trêve d'anatomie, je reviens au jeu. Cette version de The Addams Family diffère de ce que vous avez déjà pu voir portant le même nom (c'est-à-dire The Addams Family, puisqu'Il Etait Une Fois dans l'Ouest se rapporte à autre chose). Il s'agit pourtant toujours d'un jeu de plates-formes qui est au jeu vidéo ce que Chopin est à la musique, un classique. Néanmoins, sachons apprécier l'originalité lorsqu'elle existe, même si originalité est ici un mot un peu exagéré à mon goût; le jeu comporte un minimum de phase d'enquête. A vous de trouver les bonnes clés pour ouvrir les portes, ou encore de récupérer les ingrédients d'une potion. Il faudra parfois faire plusieurs allers et retours dans une même pièce pour trouver l'indice caché. Hormis ce détail à la Maigret, à vous de sauter, d'éviter le monstre pas beau et d'atteindre les bons endroits avec un minimum de dextérité. Le soft est bien réalisé, ce qui ne gâche rien, et je dois avouer que l'on s'y prend très vite. D'une difficulté moyenne (de cinq sur une échelle de dix), cette production est dans la lignée actuelle des jeux édités par Ocean : beau, sympa avec en outre, le strict minimum d'originalité. En somme, The Addams Family est à conseiller à ceux qui n'ont pas déjà quinze mille jeux de plates-formes sur leurs étagères et peuvent dépenser sans compter.

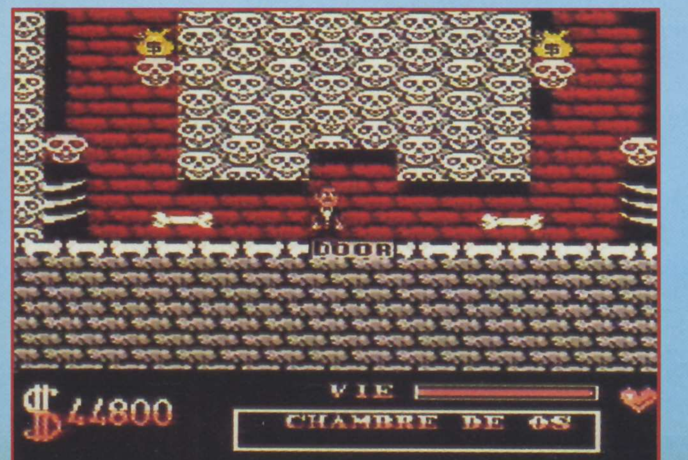
T.S.R.



NINTENDO NES

EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 15
SON : 16
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 16

79%





SUPER FAMICOM + STREET FIGHTER II 1990F

OFFRE EXCEPTIONELLE A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !

CAPCOM STICK FIGHTER 749 Frs sur commande uniquement.

Elu, jeu de la décenie par TOUS les magasines de micros. Street Fighter II.........649 Frs



DEMENT !!!

Découvrez enfin TOUTES les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console SUPER NINTENDO

en utilisant

L'ADAPTATEUR UNIVERSEL **AD-29.**

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicom ou Super NES U.S. D'une **valeur de 199 frs** vendu seul, **SHOOT AGAIN VOUS L'OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUFS SUPER FAMICOM.**

Adaptateur AD-29 ***(pour l 'achat d'un jeu)***......................99 frs

Actraiser	390f	Goemon Fight	545f	Prince Of Persia	590f
Addams family **US**	590f	Golden Fighter	5901	Pro Football	545f
Aera 88	545f	GPX Cyber		Pro Soccer	545f
Aguri Suzuki F1		Formula	545f	Ranma 1/2	590f
Super Driving	590f	F-Zero	545f	Rocketeer	545f
Arcana **US**	590f	Gradius III	545f	**RPM Racing**	**445f**
Arthur Quest	590f	Hattrick Hero	590f	Rushing Beat	590f
Astral Bout	545f	Hook	590f	Super Smach TV	590f
Battle Blaze	590f	Joe And Mac **US**	590f	Soul Blader	590f
Battle GP	545f	Ken V	590f	Strike Gunner	545f
Battle Tank **US**	590f	King Of The		Super Adventure	
Blazeon	545f	Monster	590f	Island	590f
Super Bowling	590f	Krusty's super Fun		Super Dunk Shot	590f
World Championship		House **US**	590f	Sylvalion	545f
Boxing	345f	Magic Sword	590f	Thunder spirit	545f
Castlevania III **US**	545f	Metal Jack	545f	Teenage Mutant	
Contra III **US**	590f	Musya	590f	Ninja Turtle IV	590f
Dimension force	545f	Super Off Road	590f	Top Racer	545f
Dina Wars	590f	Parodius	590f	Super Valis	590f
Exhaust Heat	590f	PGA Tour Golf	590f	Wrestlemania	590f
F1 GP	590f	Pilot Wings **US**	590f	**Xardion**	**445f**
Final Fight **US**	590f	**Pit Fighter**	**445f**	Zelda III **US**	590f

☆NEWS☆

Spin Dizzy World	590f	Mystical Quest	590f
Super pro.		Super F1 Hero	590f
Baseball II	590f	Super Pinball	590f
Phallanx	590f	**Nosferatu**	**Oct**
Super Pang	590f	Stealth	Oct
Dirty Challenge	590f	Super Volley Ball	Oct.
Super Mario kart	**590f**	Back	
Return Of Double		To The Futur II	Oct
Dragon	**590f**		
SonicBlastman	590f	**Super NES U.S :**	
Axelay	590f	American Gladiators	590f
Gun Force	590f	**Best Of The Best**	**590f**
Gamnler	545f	The Blues Brothers	590f
Sky Mission	**690f**	Out Of This World	590f



Retrouvez enfin **chez vous**, sur votre **NINTENDO**, les 10 meilleurs jeux américains tous compatibles par l'intermédiaire du : **GAME KEY**...............245 f

Robocop II	475f	Returns Of Joker	475f	Castelvania III	395f
Untouchables	395f	Mad Max	395f	Total Recal	395f
Addams Family	475f	Mega Man IV	475f	Teenage Mutant Ninja	
Batman, The		Hudson Hawk	475f	Turtle III	475f

Enfin des MEGA nouveautés pour votre N.E.S



145 rue de flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :
SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1)40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!
Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!
DES MILLIERS DE PIN'S SHOOT AGAIN A GAGNER.



36-15 SHOOT AGAIN

PACK MEGA DRIVE WALT DISNEY 1290F

Megadrive japonaise complète, livrée avec 1 manette, 1 alimentaion, un câble péritel **ET LES JEUX :**

☆☆☆ MICKEY Castle of Illusion ☆☆☆
☆☆☆ QUACKSHOT Staring Donald Duck ☆☆☆

MEGA CD : 1990F

Arch rival	449f	Joe Montana II	449f	**Where In Time Is Carmen**	
Battle Mania	449f	John Madden 92	449f	**San Diego**	**399f**
Beast Warriors	399f	Kabuki Soldier	429f	The Simpson's Bart VS The	
Cadash	**429f**	Kid Chameleon	449f	Space Mutant	399f
Chuck Rock	490f	Magic Guy	399f	**Slime World**	**269f**
Dahna	449f	Magical Boy	399f	Sonic The Hedgehog	449f
Desert Strike	349f	Mega Panel	399f	Splatterhouse II	429f
Double Dragon I	**319f**	Mickey Mouse	449f	**Steel Empire**	**349f**
Elemental Master	449f	Super Monaco GP II	449f	Street Of Rage	449f
F1 Hero MD	349f	Olympic Gold	490f	Tazmania	449f
F22 Interceptor	449f	Out Run	399f	Terminator	449f
Fantasia	449f	**Thunder Pro**		Thunder Force III	449f
Thunder Fox	**349f**	**Wresting**	**275f**	Thunder Force IV	449f
Galaxy Force II	**349f**	Quack Shot	449f	Toki	449f
Gleylancer	429f	Rent A Hero	399f	Twinkle Tale	429f
Golden Axe II	399f	David Robinson		Valis	399f
Grand Slam	399f	Supreme court	449f	Wonder Boy V	449f
EA Hockey	449f	**Runark**	**269f**		

☆NEWS☆

***MEGA* DRIVE**

Side pocket	429f
King Salmon	449f
Metal Fang	449f
Chelnov	449f
Europeen Club Soccer	490f
Lemmings	490f
Smash TV	449f
USA Team basket Ball	490f

***MEGA* CD**

Thunder Storm FX	499f
After Burner III	499f
Wonder Dog	499f
Prince Of Persia	499f
Buraï	499f
Dark Wizzard	499f
Aleste	499f





Connectez une console sur votre moniteur Amstrad :

Adaptateur 128 pour **Amstrad 6128**	249f
Adaptateur 128+ pour **Amstrad 6128+**	249f
Kit "Enceintes + adaptateur Amstrad"	***499f***

"ENCEINTES ACTIVES" pour adaptateur Amstrad 128 ou 128+.......**299F**



Carte :

Dodge Dan Danpei	399f
Camera Boy	399f
Labyrinth Island Spe.	399f

CD Rom :

Zero Wing	449f

Super CD Rom :

Project F	449f
Loom	449f
Panza Kick Boxing	449f
Human Sport Fest	449f
Valis	449f
Ramna 1/2 III	449f

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.
Nom.............................. **Prénom**..............................
Adresse..............................
....
Ville.............................. **Code postal**..............................
Téléphone.............................. **Date**..............................

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre,
❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
	Pensez à commander par téléphone	

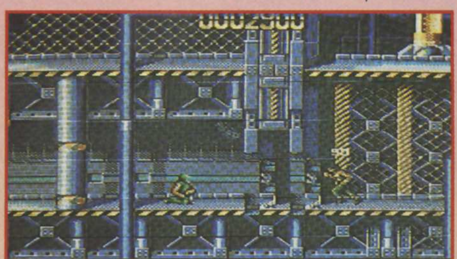
Participation au frais de port et d'emballage 35 F
CRBT (+35 frs)
MONTANT TOTAL : ....

Je possède un(e) : Megadrive ❑, Master system I ou II ❑, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Neo geo ❑, Autre ❑

TERMINATOR

MASTER SYSTEM
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: VIRGIN
GRAPHISME : 18
SON : 16
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 18
92%

L'histoire du jeu reprend celle du film en commençant un peu avant, disons après, en fait! Tout débute donc en 2027 alors que la résistance des humains bat son plein contre l'ordinateur géant Skynet. Vous connaissez tous l'histoire de cet ordinateur qui s'est mis à dépasser ses créateurs humains en 1997 et a fini par déclencher une guerre thermo-nucléaire globale pour prendre le contrôle de la planète. Depuis, une poignée d'humains, menée par un certain John Connor, lutte farouchement contre Skynet. Pour éviter une défaite proche, Skynet décide d'envoyer dans le passé l'un de ses robots tueurs (le fameux T-800) afin que celui-ci trouve Sarah Connor, la mère de John. Après l'avoir trouvée, le Terminator pourra l'éliminer et éviter ainsi tout risque de naissance d'un futur John Connor fatal pour Skynet. Vous êtes Kyle Reese, le meilleur ami de John et allez contrecarrer les plans de Skynet. La progression se fait de profil (comme dans les quatre autres niveaux) en scrolling multidirectionnel. Cela commence par la traversée d'un champ bombardé par un vaisseau qui vole en rase-motte en balançant des bombes toutes les trois secondes sur votre passage. Il faut courir sans se retourner en freinant quelquefois pour éviter les explosions, ou encore en sautant par dessus celles-ci quand cela est possible. L'ambiance est donnée: des ruines en décor du fond se découpent dans la nuit noire, le sol est bordé de flammes et les explosions fusent de partout, bref ça craint! Votre arme principale est la grenade: efficace mais pas très maniable. Le principal défaut de Terminator ne réside pas dans ses aspects techniques, loin de là, mais dans la "jouabilité". L'animation est parfaite avec un scrolling fluide, un nombre important de sprites de bonnes tailles et un réalisme des mouvements du personnage bien sympathique pour de la Master System. La "jouabilité", par contre, prend un coup dans l'aile dès le premier niveau, du fait d'une trop grande difficulté. Les grenades sont imprécises et pas assez efficaces, les ennemis trop nombreux d'entrée, il n'y a pas de progression dans cette difficulté, dommage! Ce jeu sera un challenge pour les vrais fanas d'action mais pourra rebuter les autres. A part ce problème de dosage, Terminator doit trôner en bonne place dans votre ludothèque Master System, je le dis haut et fort!





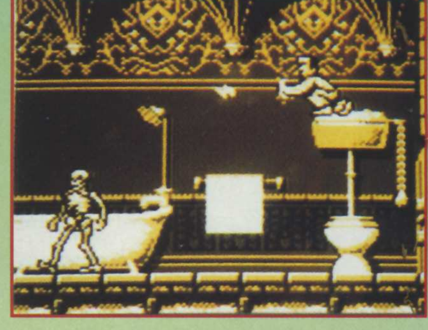
OLIVIER

DR FRANKEN



GAME BOY
CARTOUCHE FRANÇAISE
EDITEUR: ELITE
GRAPHISME : 18
SON : 19
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 18
90%

Le Docteur Von Frankenbone n'est plus! Ses créatures le sont toujours, par contre! Il s'en est allé en laissant un château bourré de créatures issues de son génie créatif. Certaines sont des réussites, d'autres des ratages! Franky et Bitsy, par exemple, sont des réussites: ces merveilles de la technologie révolutionnaire du Docteur ont été constituées à partir de fragments humains. Le Docteur a ainsi donné la vie à deux créatures complètement nouvelles qui, de plus, s'aiment tendrement; c'est beau! Bien sûr, ce n'est pas le cas pour toutes les créatures du château souvent hideuses, mal formées et fourbes. Ces rescapés d'expériences ratées du Docteur Frankenbone se traînent dans les couloirs du château et ne peuvent supporter le bonheur de Franky et Bitsy. Ils décident donc, une nuit, d'enlever Bitsy et de la démonter! Tous les morceaux sont éparpillés dans les 7 étages du château et, ne se contentant pas de leur abominable crime, les créatures décident de transformer Franky (un géant de 2m10) en infâme petit nain ridicule de 90 cm. Vous êtes ce nain ridicule et devez retrouver tous les morceaux de votre bienaimée; je sens que là je vais pleurer! Le nombre de salles de ce jeu d'aventure/action est effarant: 230! Toutes ces salles, réparties dans les 7 étages, ne sont accessibles que dans le bon ordre. Vous devez trouver des items (clés pour ouvrir les portes, morceaux de Bitsy, objets pour découvrir les salles secrètes, objets pour donner des points de vie, etc...) et progresser de salle en salle sans vous perdre. Pour cela, vous pouvez consulter à tout moment une carte de l'étage qui vous montre votre position. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel (le plus souvent horizontal) et en vue de profil. Vous contrôlez Franky qui peut sauter et tirer sur les ennemis. Sa pile de vie diminue à chaque coup ennemi reçu, aussi, vous devrez penser à récupérer des items d'énergie (les éclairs) ou mieux, utiliser l'unité de recharge dans la chambre du Maître au quatrième étage. Le but est de reconstituer tous les morceaux et donc de rester en vie pour cela. Ce jeu est une réussite totale pour l'ambiance rendue (sonore et graphique), le challenge proposé (un espace immense) et la "jouabilité" (une maniabilité à toute épreuve). Aussi, je ne peux que vous conseiller de vous procurer ce bijou au plus vite, pour les fans d'aventure/action uniquement!



OLIVIER

WHIRLOO

SUPER FAMICOM

CARTOUCHE JAPONAISE
EDITEUR: NAMCO
GRAPHISME : 14
SON : 17
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16

70%



Tout à coup, la terre de la planète Uranium se mit à trembler. Les sols se soulevèrent et les volcans entrèrent en éruption. Dans ce chaos le plus total, la terre disparut et des abîmes des plus profonds, des monstres apparurent. C'était le début d'une nouvelle ère, une ère où les forces du mal contrôlaient les gens et où les gens craignaient les forces du mal.Bref, comme vous êtes un heureux et joyeux habitant de la planète Uranium, vous êtes, avec votre famille, plutôt mal barré. Heureusement, votre sens civique et celui de l'honneur au service de la nation sont plus fors que la peur qui ronge vos neurones. C'est ainsi que vous décidez de partir à la recherche de votre liberté au péril de votre vie. Comme tous les habitants de Uranium (les Uraniumiens?) vous êtes doté de certains pouvoirs spéciaux qui vous permettent de lutter contre la tyrannie adverse qui sévit de plus en plus sur votre planète adorée. Ainsi, pour sauter et éviter certains obstacles, vous pouvez vous concentrer "super fort" en invoquant tous les dieux de l'Olympe. Plus de problème alors pour franchir les hautes montagnes de la région. En vous concentrant, vous pouvez également découvrir un nouveau coup que vous ne possédez pas en temps normal. En tournant dans tous les sens, vous pouvez crever avec votre fourche n'importe quel adversaire qui se trimbale dans la région.Graphiquement, Whirloo est assez infantile, les graphismes ne sont pas très recherchés et les couleurs assez ternes. Même si l'animation reste tout à fait convenable, on joue à ce jeu sans pouvoir véritablement y "entrer". En fait, si Whirloo est cool dans sa réalisation, la musique, à ce sujet, est un modèle du genre et parfaitement adaptée à l'ambiance du scénario et son intérêt est trop limité pour réellement accrocher le joueur comme il le devrait. Ce n'est pas en éliminant de temps en temps un ou deux adversaires, en sautant en cadence sur des crocodiles, la gueule béante, que l'on trouvera un quelconque intérêt à Whirloo. Un jeu principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous.



VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

J'm DESTROY

DIRTY CHALLENGER

On avait déjà, avec Astral Bout, eu un aperçu de ce que pouvait être un jeu de baston nul et glauque. Avec Dirty Challenger, on change les acteurs, on change les musiques, on change les graphismes, on change l'éditeur, bref on change presque tout (sauf le contenu même du jeu c'est-à-dire la baston) et on arrive à la conclusion suivante : Dirty Challenger est nul. Disons juste que pour un jeu de baston, il est vraiment très compliqué de pouvoir se débrouiller correctement en moins de deux jours d'entraînement acharné. Je vous explique. Dirty challenger comporte des dizaine et des dizaines de coups différents. A chaque attaque de l'adversaire, il existe une réplique pour le mettre hors d'état de nuire ; le problème est qu'il faut trouver cette parade rapidement et avant que l'adversaire n'ait complètement terminé son coup. Ce qui est très contraignant Pourquoi ? Pour la bonne et simple raison que toute la notice est en japonais et qu'il existe vingt-six coups différents par combattant. En tout, il y a six combattants, qui représentent pas moins de (attendez, voyons...) 156 coups à mémoriser et à apprendre, ce qui est loin d'être évident, d'autant que la réalisation de Dirty Challenger est plutôt du genre raté. Néanmoins, si cette dernière avait été correcte voire explosive, il aurait été cool d'apprendre en matant de beaux graphismes, en visionnant une superbe animation. Mais rien de tout cela n'est présent ici, ce qui est assez lamentable.
Comme dans tous les jeux de baston dans lesquels deux concurrents se font face, on peut jouer l'un contre l'autre, mais l'intérêt de ce type de combat n'est que très limité puisqu'il est quasiment impossible de se défendre lorsque l'un attaque et inversement. Ce qui est nul. Enfin, si vous décidez de vous embarquer dans la galère, sachez tout de même que les commandes réagissent quand elles en ont envie et que pour devenir le Muscleman (c'est le titre japonais de ce jeu) de la décennie, vous devrez combattre cinq adversaires et ce dans des régions différentes du globe.
Avec des décors de fond grossiers, des animations ridicules et des sprites tout aussi pauvres que peu colorés, une seule chose arrive à relever un peu le niveau général de ce soft : l'animation sonore. Cela suffit-il pour que Dirty Challenger se relève de ses blessures ? Je vous rassure de suite : il n'en est rien et ce titre devra bien vite rejoindre les oubliettes car jamais, non jamais, on ne voudra revoir une production aussi peu agréable que ce Dirty Challenger.





J'm DESTROY

SUPER FAMICOM

CARTOUCHE JAPONAISE
EDITEUR: YUTAKA
GRAPHISME : 11
SON : 15
MANIABILITÉ : 06
ANIMATION : 13

40%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

HOCKEY

ATARI LYNX

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: ATARI
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 16
90%

Et voilà! Il fallait s'y attendre! Depuis le temps que les rumeurs couraient sur le fait que l'on pouvait voir sur une Lynx un jeu de hockey. Eh bien, ça y est, c'est fait. Les joueurs invétérés ou les néophytes fous du petit palet vont pouvoir s'en donner à coeur joie. Leur jeu préféré est venu rendre visite à leur console préférée. Et quelle aventure! Vous disposerez tout d'abord du choix entre plusieurs équipes, et, pour être précis, il y en a vingt-deux, qu'elles soient nord-américaines ou canadiennes. Chacune possédant bien évidemment ses propres caractéristiques, aussi bien au niveau de l'attaque, de la défense, et aussi bizarre que ça puisse paraître, dans le domaine de la baston! Eh oui! il faut que je vous dise que les bagarres étant une affaire très fréquente dans ces milieux-là, il convient de posséder et de mettre les meilleurs atouts de son côté. Une fois ceci fait, et je vous assure que des milliers de combinaisons sont possibles, vous n'aurez plus qu'à pénétrer dans l'arène, où je vous le garantis, l'ambiance risque d'être très chaude. Pas au point de faire fondre la glace, mais presque! Ensuite, place au sport! Il ne vous reste plus qu'à récupérer le palet, de faire une ou deux passes, de se friter avec deux ou trois pélerins et de marquer 10 ou 12 buts. C'est simple le sport, non? En tout cas, ce qu'il y a de vraiment exceptionnel, c'est que les règles du jeu sont vraiment respectées à la virgule près, et ça, on peut dire que c'est une petite nouveau-té. D'ailleurs, vous pourrez toujours choisir entre cette rigueur d'arbitrage et un laisser-aller un peu plus prononcé. Seulement, je ne vous raconte pas le résultat! Entre les penalties pas sifflés et les bastons non sanctionnées, vous allez comprendre! Cela dit, la maniabilité est tellement bonne et les graphismes tellement au niveau de ce que l'on est en droit d'attendre, que l'on est très satisfait. Avec des sons moyens mais potables et un grand intérêt, je ne vois pas comment on pourrait passer à côté.

TRAZOM



SUPER PANG

SUPER FAMICOM

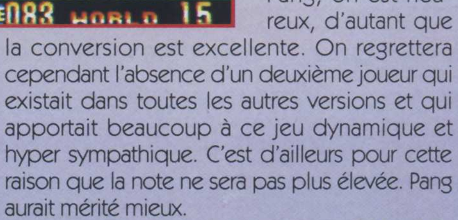
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: CAPCOM
GRAPHISME : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 16
83%



Connu également sous le nom de Super Buster Brother, Super Pang est une adaptation d'un jeu d'arcade particulièrement original. Le but est assez simple. Armé d'une sorte de pistolet qui tire de petites chaînettes, vous détruirez toutes les bulles qui rebondissent à l'écran. Le problème est simple en vérité. Lorsque vous touchez une bulle, celle-ci se divise en deux autres bulles plus petites. Lorsqu'une de ces deux bulles est touchée, deux nouvelles encore plus petites apparaissent. Bref, au bout d'un moment, cela devient un véritable enfer où la vitesse et la dextérité de vos tirs prennent le pas sur la générosité des pressions répétées de votre doigt sur le bouton Fire. De temps à autre tout de même, des options bonificatrices pourront venir en aide au chasseur de bulles qui se régalera en les prenant. En augmentant le nombre des tirs disponibles en une fois, un arrêtant pendant quelques secondes le cheminement des bulles, vous arriverez tant bien que mal au terme d'un niveau. Pourtant, il faut le reconnaître, au départ, Super Pang n'est pas franchement difficile, aucun parasite ne venant troubler l'intimité du niveau dans lequel vous êtes. Par la suite, ce n'est plus vraiment le même problème et la course des bulles pourra à chaque instant être modifiée par un obstacle ou par une plateforme qui traînait là par négligence.



Déjà réalisé sur micro ludique où Pang avait connu un certain succès, la version Super Famicom de ce titre est également tout à fait remarquable. On s'éclate comme une bête à faire éclater ces saloperies de bulles, on se fend la poire à les éviter... Bref, quand on joue à Pang, on est heureux, d'autant que la conversion est excellente. On regrettera cependant l'absence d'un deuxième joueur qui existait dans toutes les autres versions et qui apportait beaucoup à ce jeu dynamique et hyper sympathique. C'est d'ailleurs pour cette raison que la note ne sera pas plus élevée. Pang aurait mérité mieux.



J'm DESTROY



FUNWARE

LOTUS 3 230F / 230F

AMIGA/ATARI

CAMPAIGN 320F / 320F

A-TRAIN	350F / -
AGONY	220F / -
AIRBUS A320 - VF	340F / 340F
BATTLE ISLE	305F / 305F
BATTLETOAD	230F / 230F
CELTICS LEGEND	240F / 240F
CIVILIZATION	290F / -
COOL WORLD	230F / 230F
CRAZY CARS 3	240F / 240F
CURSE OF ENCHANTIA	310F / 310F
DUNE - VF	280F / 280F
DOMINIUM	260F / 260F
EPIC	275F / 275F
F1 GRAND PRIX	320F / 320F
GOBLINS 2	270F / 270F
HARLEQUIN	220F / 220F
HOOK	280F / 280F
ISHAR	260F / 260F
JAGUAR XJ 220	225F / -
LURE OF THE TEMPTRESS	270F / -
PERFECT GENERAL	325F / -
POPULOUS 2+	340F / -
PREMIERE	280F / -
PROJECT X	245F / -
RISKY WOODS	250F / 250F
SHADOW OF THE BEAST 3	270F / -
SENSIBLE SOCCER	240F / 240F
STRIKER	240F / 240F
VROOM	230F / 230F
VROOM - DATA DISK	140F / 140F
WEEN	260F / 260F
WING COMMANDER	310F / 310F
WIZKID	230F / 230F
ZOOL	230F / -
MANETTE FAST WIN.TURBO II	70F / 70F
MANETTE SPEEDKING AUTOFI.	130F / 130F
MANETTE QS 155 TYPE AVION	450F / 450F
MANETTE MANTA-RAY	150F / 150F
MANETTE STING-RAY	150F / 150F
LECTEUR EXTERNE 3.5	550F / -
EXT. MEM. 512 Ko avec horloge	290F
EXT. MEM. 512 Ko sans horloge	250F
EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 500+	590F
EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 600	600F
EXT. MEM. 2 Mo AMIGA 600	1100F
EXT. MEM. 4 Mo AMIGA 600	1600F

SUPER NES

ADDAMS FAMILLY	490F	STREET FIGHTER 2	750F
F-ZERO	490F	SUPER TENNIS	490F
GHOULS'N'GHOST	490F	TORTUES NINJA 4	490F
PGA TOUR GOLF	490F	ZELDA 3	490F

ACTION REPLAY PRO 550F ADAPTATEUR CART. US 150F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F

MANETTES

QUICKJOY SV 401	195F
PRO 2 + STICK	125F
TYPE AVION QS 156	450F
TYPE HELICOPTERE QS 150	430F

688 ATTACK SUB	430F	KID CAMELEON	350F
ABRAMS BATTLE TANK	400F	MARBLE MADNESS	350F
ALISIA DRAGOON	370F	MARIO LEMIEUX	450F
BUCK ROGERS	420F	MERCS	340F
BULLS VS LAKERS	430F	MICKEY MOUSE CASTLE	320F
CALIFORNIA GAMES	340F	OLYMPIC GOLD	440F
DAHNA	395F	OUT RUN	380F
DAVID ROBINSON	430F	PGA TOUR GOLF	370F
DESERT STRIKE	430F	PHANTASY STAR 3	490F
DOUBLE DRAGON 2	390F	PIT-FIGHTER	340F
DRAGON'S FURY	370F	QUACK SHOT	320F
EA HOCKEY	360F	RAMPART	400F
EUROP. CLUB SOCCER	430F	ROBOCOD	390F
F1 GRAND PRIX	360F	ROLLING THUNDER 2	450F
FANTASIA	290F	SHADOW OF THE BEAST	420F
GAIARES	250F	SHINNING IN THE DARKNESS	440F
GALAXY FORCE 2	340F	SONIC	350F
GHOULS'N GHOSTS	460F	STREETS OF RAGE	370F
GOLDEN AXE 2	390F	SUPER MONACO GP 2	490F
GREENDOG	370F	SUPER SHINOBI	290F
IMMORTAL	390F	SPLATTER HOUSE 2	450F
JOE MONTANA	330F	TAZMANIA	430F
JOE MONTANA 2	390F	TERMINATOR	420F
JOHN MADDEN 92	350F	TOE JAM AND EARL	390F
JORDAN VS BIRD	390F	WINTER CHALLENGE	370F

PC ET COMPATIBLES

A- TRAIN	350F	GOBLINS 2	300F	P38 ou P80 ou HE162	215F
ACES OF THE PACIFIC	350F	GUY SPY	355F	SHERLOCK HOLMES	380F
AIRBUS A320 - VF	350F	HARPOON 1.2	335F	SILENT SERVICE 2	310F
B-17	370F	HARPOON BAT. 3 ou 4	145F	STORM MASTER	270F
BATTLE ISLE	270F	HARPOON DESIGNER	185F	ULTIMA VII - VF	370F
BATTLETOAD	240F	HEIMDALL	320F	ULTIMA UNDERWORLD	380F
BIRDS OF PREY	370F	HOOK - VF	320F	WEEN	310F
CAMPAIGN	350F	INCA	350F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
CIVILIZATION - VF	350F	INDY 4 - Avent.	375F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
COOL WORLD	270F	ISHAR	250F	WC2 - SPEECH ACC. PACK	170F
CRAZY CARS 3	270F	JACK NICKLAUS GOLF	380F	WIZKID	270F
CURSE OF ENCHANTIA	310F	LAURA BOW 2	390F	**COMPILATIONS**	
DARKLANDS	370F	LORD OF THE RING	335F	NRJ VOL. 4	280F
DARKSEED	390F	LURE OF TEMPTRESS - VF	340F	TOP ACTION	250F
DOMINIUM	280F	MONKEY ISLAND 2 - VF	380F	**CD ROM**	
DUNE - VF	335F	PERFECT GENERAL	375F	FASCINATION	485F
EPIC	280F	POWERMONGER	320F	KING QUEST 5	420F
ETERNAM	310F	PREHISTORIC	260F	LOOM	400F
FALCON 3.0	390F	RISKY WOODS	290F	SECRET WEAPONS + DISKS	400F
FLIGHT SIMULATOR 4	420F	ROBOCOP 3	270F	MONKEY ISLAND	400F
GLOBAL CONQUEST	370F	SECRET WEAPONS	350F	SHERLOCK HOLMES CONS.DET.	500F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
QUICKJOY SV 202	190F
QUICKSHOT QS 123	170F
KONIX SPEEDKING	230F
TYPE AVION QS 151	450F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F

CARTES SONORES

SOUNDMASTER+	490F
SOUNDMASTER II	1390F

NOUVEAUTES

THUNDERBOARD 750F

THUNDERBOARD / WINDOWS 950 F

PRO AUDIO SPECTRUM+ 1900 F

PRO AUDIO SPECTRUM 16 2400 F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

QTES	J10 TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*		
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________________

TELEPHONE ____________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ❐ Chèque Bancaire ❐ CCP ❐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |____|____|____|____|

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

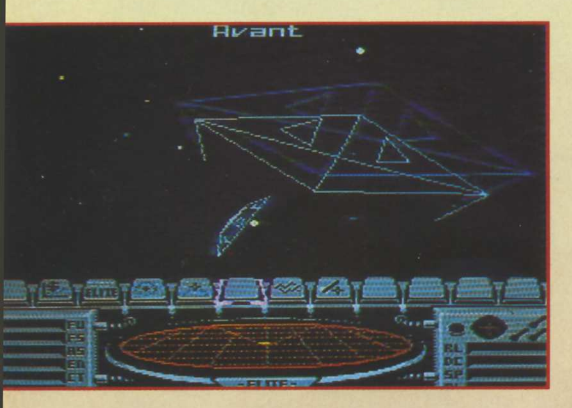
MATERIEL DE JEUX :
❐ SUPER NES ❐ MEGADRIVE ❐ ATARI ❐1 MEGA ❐ AMIGA ❐1 MEGA ❐500 ❐500+ ❐600 ❐ PC et COMPATIBLES ❐XT ❐AT ❐CGA ❐EGA ❐VGA ❐3,5 ❐1,44 M ❐720 K ❐5,25 ❐1,2 M ❐360 K

ELITE

NINTENDO NES

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: IMAGINEER
GRAPHISME : 11
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 12

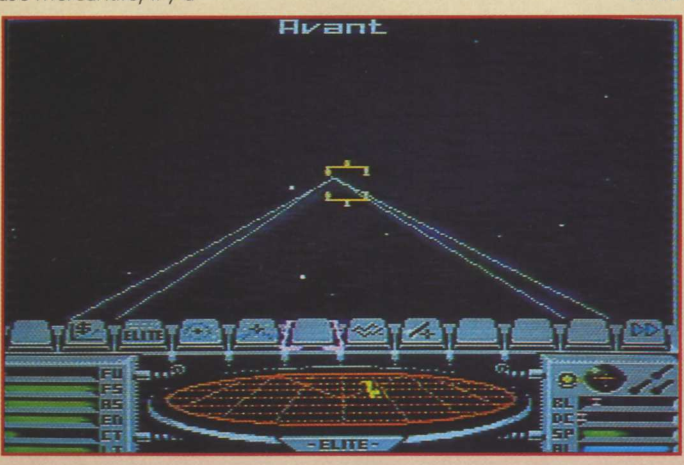
82%



Elite, c'est un jeu qui, en son temps, fut à lui seul une petite révolution. Les possesseurs de C64 d'alors savent de quoi je parle. Après tant d'années, Elite revient, mais cette fois sur console. Choisir comme console la Nintendo 8 bits, était-ce là faire une bonne affaire ? Oui, et cela pour deux bonnes raisons. Tout d'abord, les graphismes en 3D "fil de fer" n'offrent pas suffisamment de difficulté pour ne pas être maîtrisés par la console. Notez à ce sujet que même si ces graphismes n'ont vraiment rien de fantastique et d'éblouissant, ils suffisent parfaitement à créer une ambiance pseudo Star Wars. En second lieu, il faut bien avouer que la Nintendo ne possède aucun jeu de cet acabit. Fini les sempiternels jeux de plates-formes à deux francs ! Voici l'aventure spatiale comme si vous y étiez. Ne vous attendez surtout pas à voir ni à vivre du Wing Commander II, on en est encore bien loin !

Ce qu'il faut pourtant savoir, c'est qu'Elite est un jeu aux possibilité très vastes. Aux commandes de votre vaisseau Cobra Mk III, vous parcourez différentes galaxies pour y faire du commerce entre les planètes. Le jeu ne se limite heureusement pas à cette seule phase mercantile, il y a aussi du combat. Pas moins de dix-huit sortes de vaisseaux face à vous ! Gérez votre capital missile, surveillez le niveau d'énergie, et affrontez les chasseurs de primes et les pirates. A chaque victoire, vous empocherez une substantielle somme d'argent, qui vous servira une fois sur les marchés. Il faut aussi savoir que le jeu peut se jouer à deux en même temps, le premier joueur étant pilote, le second s'occupant des canons ! L'effet de mouvement dans l'espace et la gestion des sprites 3D par la console ne pouvaient sans doute pas être mieux réalisés ; on reste dans les limites d'une 8 bits cependant. Un jeu d'un genre nouveau sur cette machine, bien difficile et surtout très vaste.

T.S.R.



PHALANX



SUPER FAMICOM

CARTOUCHE JAPONAISE
EDITEUR: KEMCO
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 17

89%

Depuis que la Super Famicom existe, les jeux de tir aux scrollings verticaux ou horizontaux n'ont jamais été une révélation extraordinaire par leur qualité. Bien trop de ralentissements venaient en effet obscurcir les tableaux pour que ceux-ci puissent être considérés comme des Shoot'Em Up haut de gamme. En fait, depuis maintenant deux ans, seuls deux jeux de tir sont sortis du lot : Super Aleste et Parodius. Phalanx est le troisième Shoot'Em Up à pouvoir s'extirper de la masse sur Super Famicom. Alors, lorsque l'on a un jeu de cette qualité, on le regarde, on y joue, on l'observe, on le tripote et on a envie d'aller plus loin, pour en voir plus.

Dès les premières secondes de jeu, une constatation s'impose de fait : Phalanx n'est pas un jeu simple. Il n'est pas simple pour la bonne raison qu'il est rapide et que tout, tout à l'écran se déplace à une allure phénoménale et le temps que l'on a pour réagir devant les monstruosités vivantes qui inondent l'écran n'est que très court. Pour parvenir à quelque chose de correct dans ce jeu de Kemco, il faut des réflexes, des méga-réflexes. Si le nombre de sprites est important et si leur vitesse de déplacement est vertigineuse, par contre, et cela fait un peu mal, l'action ralentit de temps en temps. Heureusement, celle-ci reste tout à fait géniale et les ralentissements inhérents au nombre et à la dimension des sprites ne sont pas trop gênants. En fait, j'ai vraiment l'impression qu'à bien des égards les programmeurs ont voulu trop en faire et nous écraser la tête à gros coups de missiles et de bombes "trinotoblamiques" (c'est un nouveau type de bombes qui sera très en vogue dans les années futures).

L'action en elle même se déroule suivant un scrolling horizontal sur deux ou trois plans en fonction du niveau dans lequel on se trouve. Pour ce qui est de l'ambiance musicale et graphique, c'est du tout bon. Les décors de fond mettent immédiatement le joueur dans le bain et les bandes sonores ainsi que les divers bruitages incitent le Shoot'Em Uppeur en herbe à continuer le carnage. Difficile à souhait (ce qui est rare lorsqu'il s'agit d'un jeu sur Super Famicom), Phalanx est très certainement le troisième meilleur jeu de tir sur cette bécane.



J'm DESTROY

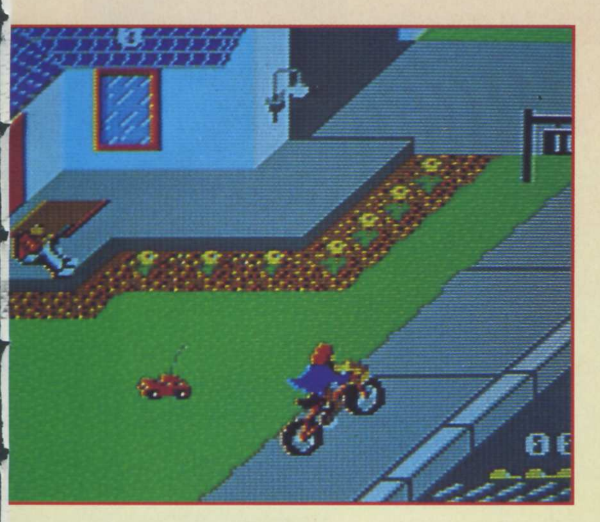
VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

PAPERBOY

GAME GEAR

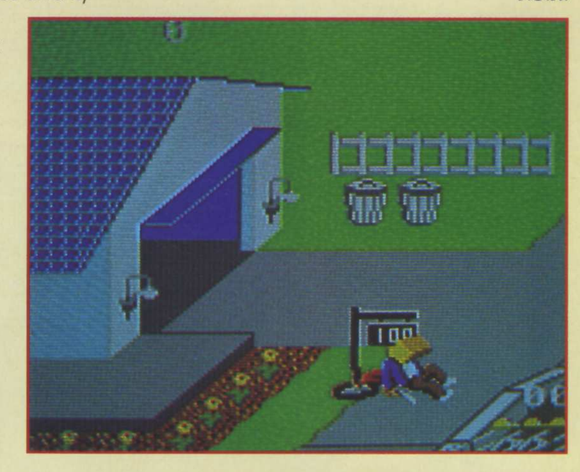
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: TENGEN
GRAPHISME : 12
SON : 11
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 12

58%



Et hop! rebelote! Décidément, les nouveautés, les vraies, les pures, les dures, se font rares ces derniers temps! Ceci toutes consoles confondues. On reprend alors un titre qui a eu du succès, ou du moins le succès que l'on a bien voulu lui attribuer et l'affaire est dans le sac, on a un "nouveau" soft! Tout ça pour dire que Paperboy, c'est le moyen-âge du jeu vidéo, si l'on considère que Pong ou Pac Man font partie de la préhistoire. Vous voici de retour avec ce satané livreur de journaux. Seule, sur sa bicyclette (Paulette étant partie chez Dédé pour y boire un verre), Paperboy file dans les rues pour y jeter ses journaux. L'astuce, c'est qu'il faut que le journal arrive dans la boîte aux lettres pour satisfaire le client. Un client insatisfait, c'est un client de moins pour la compagnie! Chaque jour de la semaine, Paperboy passera donc devant les bâtiments pour y déposer la feuille de chou retributrice. Combien de clients seront encore sur la liste en fin de semaine? Comme si cela ne suffisait pas encore, Paperboy devra éviter les chiens, les karts, les smurfeurs, les rues, les voitures, les Françoise Sagan Errantes et autres riverains du coin. La problématique se résume donc ainsi. Hypothèse, soit Paperboy égale "a" et soit "b", la somme des embûches rencontrées. Une fois ces données mises en équations, puis les représentations des dites équations placées dans un repère orthonormé de centre O, démontrez que pour que "a" gagne la partie, il faut que sa courbe se trouve "au dessus" de celle réalisée par l'équation tenant compte du facteur "b". Conclusion, il ne faut pas vous casser la figure pour réussir. On ne peut plus simple, et d'un classique peu commun. Pourtant, il faut convenir que Paperboy est un jeu qui sied à la Game Gear. C'est sans doute la première fois que je me suis amusé à jouer à Paperboy. Le format de la portable lui convient parfaitement. L'animation est loin d'être parfaite, les graphismes sont dans l'ensemble de qualité moyenne... pas de quoi en rêver la nuit.

T.S.R.



METALJACK

Metal Jack est un refondu machiavéliquement daubique de l'excellente série, où les bons japonais se prenaient la tête avec de méchants extra-terrestres verreux en gueulant à tue-tête: "Force verte, force rouge, force bleu, force rose" (ce dernier était l'original de la bande), ce qui était profondément chiant et galeux. Ici, vous êtes donc l'un de ces gueulards et votre nouveau job est de venir arrêter sur notre bonne vieille planète, les méchants qui nous veulent du mal. Pour ce faire, vous n'avez pas tellement le choix et la lutte sera le moyen le plus efficace pour venir à bout de ces handicapés de la tête. Cette lutte ne doit pas être faite n'importe comment ni avec n'importe quoi. Votre équipement cybernétique vous aidera beaucoup pour réduire les ennemis à néant. Ainsi, suivant le bon principe du Beat'Em Up, vous anéantissez un à un tous les sbires



de l'apocalypse qui se jetteront dans vos pattes. Bizarrement, détruire ces crétins sera une opération assez facile, puisqu'arrivés à une certaine hauteur de votre personne, ils auront la bonne idée de s'arrêter de marcher; vous n'aurez plus qu'à leur frapper dessus en toute tranquillité. En liquidant ces bouffons, vous obtiendrez également des options telles que des points de vie, ou des armes spéciales comme un pistolet par exemple qui vous permettra de les aligner à distance. Toutefois, les minutions étant en nombre limité, il faudra encore frapper sur d'autres crapauds pour en récupérer d'autres et ainsi continuer le massacre. A la fin de chaque niveau, vous vous transformerez en une espèce de robot métallique qui fera pâlir Goldorak en personne et qui, étrangement, devra se battre corps et âme contre une force maléfique qui empêchera se progression et sa montée au niveau supérieur.
Outre son scénario bidon, c'est surtout la pauvreté de la réalisation de Metal Jack qui choque. Il me semble bien, sur Super Famicom, ne jamais avoir vu une pareille horreur. Si les graphismes ne sont guère enthousiasmants, c'est surtout l'animation des personnages qui est en dessous de tout. Le passage des différentes positions des sprites s'effectue en un seul dessin, ce qui donne des mouvements particulièrement irréalistes et saccadés. D'autre part, la musique est également déplorable, ce qui n'arrange rien du tout. Pas intéressant dans son contenu, Metal Jack est également d'une pauvreté qui ferait croire à un clochard qu'il serait Rothschild!

J'm DESTROY



SUPER FAMICOM

CARTOUCHE JAPONAISE
EDITEUR: ATLUS
GRAPHISME : 10
SON : 10
MANIABILITÉ : 10
ANIMATION : 08

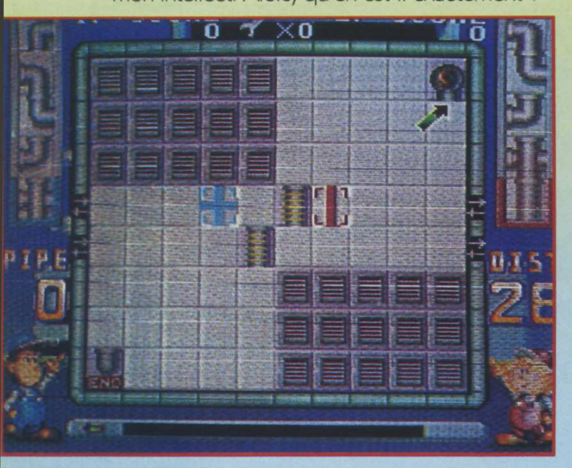
55%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PIPE DREAM

SUPER FAMICOM
CARTOUCHE JAPONAISE
EDITEUR: BPS
GRAPHISME : 12
SON : 14
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : NS
76%

Autant vous le dire tout de suite, ce texte sera l'un des moins objectifs qu'il m'ait été permis d'écrire. Pourquoi ? Pour la bonne et simple raison que les jeux de réflexion ne sont vraiment pas ma tasse de thé. Et Pipe Dream est précisément un jeu de réflexion. Alors, on s'accroche bien fort et on ne se laisse pas emporter par des excès de qualificatifs bassement dégradants pour qualifier ce jeu qui peut-être, sûrement même, comporte des atouts qui, s'ils existent, ne frappent pas vraiment mon intellect. Alors, qu'en est-il exactement ?



Disponible dans une première version sur Game Boy, où ce jeu avait parfaitement sa place, Pipe Dream est un jeu de réflexion comme la Super Famicom en connaît peu et qui vous met dans la peau d'un ouvrier plombier responsable de la tuyauterie du royaume. Tout commence par un tableau assez simple, où grâce à quelques pièces de tuyau disposées en haut de l'écran vous devez rejoindre un point d'arrivée. Le principal problème de Pipe Dream, c'est qu'il faut réaliser la jonction entre le point de départ et le point d'arrivée en un certain nombre de coups. Nombre qui parfois contraint le joueur à ne pas faire exactement ce qu'il a envie de faire quand il a envie de le faire. Exemple : la logique veut que le plus court chemin entre deux points soit la ligne droite ; par conséquent, il semble naturel d'utiliser des tuyaux droits pour rejoindre deux points situés au même niveau. Eh bien, avec le nombre indiqué par la console, il faudra que vous vous preniez sacrément la tête avec des tuyaux courbes et des tuyaux à intersection pour parvenir au but final et permettre la circulation de l'eau. Pipe Dream est donc sacrément compliqué même si au départ il paraît simple. De plus, vous ne pouvez jamais choisir la pièce qui vous convient le mieux puisque les pièces apparaissent les unes à la suite des autres. Et donc vous ne pouvez pas avoir à disposition la pièce exacte que vous souhaitez au moment désiré. Prise de tête, c'est une véritable prise de tête...

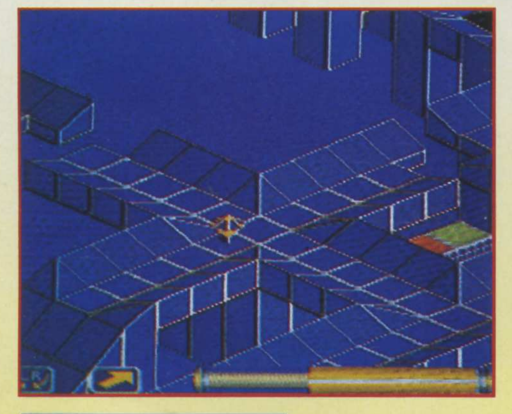
Personnellement, je n'aime pas du tout ce type de jeu, mais je conçois parfaitement que ceux qui en ont marre des "tire-moi-dans-la-gueule-que-j'éclate" puissent l'apprécier, d'autant plus qu'il existe un mode deux joueurs dans lequel on peut se mesurer à un copain. Dans ces conditions, je ne doute pas un seul instant que la lutte sera acharnée et fratricide. D'une réalisation tout de même assez moyenne, mais ce n'est pas ce qui compte dans ce type de jeu, Pipe Dream est certainement un très bon titre mais dont je n'apprécie guère le principe.



VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

J'm DESTROY

SPINDIZZY WORLDS



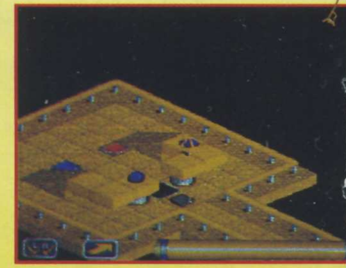
SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: ASCII
GRAPHISME : 15
SON : 17
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17
84%

Spindizzy n'est pas un jeu inédit, puisqu'il existait au temps où l'Amstrad (le CPC) chantait (c'est qu'un début J'm, on commence par entendre les ordinateurs chanter, puis on finit avec un entonnoir sur la tête à repeindre les plafonds en compagnie de douze Napoléon en tenue de football et de dix-sept Capitaines Haddock habillés en Tyroliens, NDLR). Autant vous dire alors que Spindizzy a hanté les couloirs obscurs et indicibles des jeux vidéo modernes. Aussi, pour ma part, je considère que c'est avec un certain plaisir qu'on a la joie d'accueillir ce titre au sein de la logithèque déjà fort bien pourvue de la Super Famicom.

Pour une fois, le héros de ce titre n'est pas un gros costaud baraqué comme pas deux et dont l'objectif est de bousiller la terre entière. Ici, vous contrôlez une sorte de toupie dans un univers en trois dimensions qui scrolle dans toutes les directions. En fait, le jeu connu qui s'apparenterait le plus à cette production de Ascii est Marble Madness. Tout comme dans ce dernier, dans Spindizzy vous devez aller vite, très vite même pour accomplir la mission fixée.

Plusieurs univers s'offrent à vous dans cette production. Ainsi, vous pourrez pour commencer débuter par un monde "Easy" pour poursuivre par le monde normal de Spindizzy. En prenant le contrôle de la toupie et bien que les instructions soient une fois de plus entièrement en japonais, on comprend fort vite de quoi il s'agit. Vous devez récolter des diamants tout au long des niveaux. En utilisant certains passages, vous découvrirez des petits monstres qu'il faudra soigneusement éviter pour ne pas perdre une fois. Certains tableaux vous proposeront des petits casse-têtes que vous devrez résoudre avant de passer au niveau supérieur. Ces casse-têtes sont plutôt du genre sympathiques et d'une manière générale ne vous prendront pas trop le cerveau.

Si la représentation graphique de Spindizzy est assez sombre, les décors ne sont pas très recherchés, l'impression de trois dimensions est parfaitement bien rendue et se déplacer dans les différents univers est un réel plaisir. Au cours d'un niveau, si vous ne savez pas où se trouvent les diamants, une carte très efficace vous permet de les visionner en un éclair. Très diversifié au niveau des missions, Spindizzy est un jeu drôle qui vous demandera quelques minutes de patience au début pour réellement l'apprécier à sa juste valeur, les commandes étant peut-être un peu déroutantes au départ.



J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

KUNG FOOD

ATARI LYNX
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 17
SON : 10
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 15
64%



C'est l'histoire d'un chercheur en jeux vidéos! Si! si! Ce merveilleux métier existe dans les plus grandes firmes de jeux, je peux vous l'assurer! Il y a des mecs qui bossent toute la journée pour inventer de nouveaux concepts et fabriquer des jeux. Il y en a même qui passent leur temps à tester des jeux et qui sont payés, c'est pour vous dire! Dans notre cas, le chercheur (vous!) a inventé un nouveau concept de jeu basé sur un composant de votre fabrication: le Rynoleum. Ce composant déforme toute forme de vie par simple contact. Il permet de créer de superbes jeux vidéos grandeur nature, mais bien trop dangereux pour la vie des joxueurs. La firme dans laquelle vous travaillez ne désirant pas perdre de temps, et voulant surtout se faire un max de blé, décide de lancer un jeu basé sur le principe du Rynoleum. Pour sauver des millions de vies de joueurs de jeux vidéos, vous pénétrez dans le centre en pleine nuit et vous emparez des échantillons de Rynoleum. Arrivé chez vous, vous les mettez dans le réfrigérateur car ils ne sont stables qu'au froid intense. En pleine nuit, des bruits étranges vous réveillent. Vous courez vers le frigo et ouvrez la porte, erreur fatale! Vous êtes transformé en créature bizarre, un mutant tout vert. Vous devez maintenant lutter contre toutes les créatures issues des mutations de tous les aliments se trouvant dans le frigo. Vous êtes... le Géant Vert! Vous contrôlez votre personnage qui progresse dans le frigo et lutte contre des tomates, des carottes et autres glaçons. Le jeu se résume en fait à un beat-them-up original avec des sprites énormes mais lent au déplacement. L'action est ultra répétitive et l'on se lasse bien vite malgré la beauté des décors et



des ennemis. Le réalisme est bien rendu, l'esprit délire aussi! Mais il manque quelque chose à ce jeu: le plaisir ludique. Les coups ne sont pas variés et trop lents. Que voulez-vous, c'est un jeu Lynx de plus, comme on en a déjà testé des tonnes (enfin, presque, vu le nombre limité de jeux depuis la création de la machine). Je suis déçu!

OLIVIER

AXELAY

Ahhhhh ! Je croyais pourtant que l'on tenait Le shoot-them-up de l'année sur Super Famicom avec le récent Super Aleste. Quelle erreur ! C'était sans compter sur Axelay, LE shoot-them-up du siècle ! Konami nous a concocté la merveille des merveilles. Vous prenez ce qui s'est fait de plus beau et coloré sur SFC, le shoot-them-up le plus maniable, les techniques de programmation les plus avancées et vous obtenez Axelay, le jeu de mes rêves ! Et je ne parle pas de la bande sonore ! Les concepteurs ont même poussé le vice à inclure des niveaux aux scrollings complètement différents. On commence par du scrolling vertical, complètement nouveau sur ce type de jeu puisqu'il donne une impression de déroulement 3D de l'action, les ennemis arrivant par le haut et le fond de l'écran, comme s'ils se raprochaient à vitesse grand V sur vous ! Puis on passe à un niveau en scrolling horizontal. Les boss sont à tomber par terre de bonheur, j'irai même jusqu'à dire que certains membres de la rédaction ont bavé par terre en voyant ces boss et ces graphismes.Je parle ici des spécialistes micro qui se sont pris une belle baffe avec Axelay sur SFC ! La jouabilité est exemplaire avec trois niveaux de difficulté, une progression dans l'horreur et des boss longs à tuer mais pas infaisables.Bref, si vous voulez un jeu d'action qui tue sur SFC en ce moment, courez vous procurer ce shoot-them-up extraordinaire. Mais ce n'est pas fini !

OLIVIER

SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 19
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 19
97%



ULTIMATE FOOTBALL

SUPER FAMICOM
CARTOUCHE JAPONAISE
EDITEUR: SAMMY
GRAPHISME : 16
SON : 15
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 14
77%

Vous l'avez déjà compris, Ultimate Football est bel et bien une simulation de football américain. Bien que ce sport ne soit pas très développé en France, sur console il en existe de plus en plus et les fans de jeux vidéo dont nous faisons tous partie commencent à apprécier ce sport (roi aux States et au Japon) à sa juste valeur. D'ailleurs, à ce propos, c'est par le biais des simulations sur console que j'ai appris les règles et commencé à aimer ce sport.

Tout commence alors que vous devez choisir votre league. Division est, ouest, centre, vous aurez tout l'embarras du choix pour déterminer votre équipe puisque pas moins de vingt-huit clubs sont représentés ici. A ce propos, Ultimate Football est l'une des simulations qui comporte le plus d'équipes. De plus, comme dans la réalité, chacune d'entre elle possède ses propres qualités, un bon quaterback de mauvais arrières, des coureurs prodigieux, etc... Ces paramètres en tête, vous voilà sur le terrain prêt à répondre au coup de sifflet libérateur de l'arbitre.

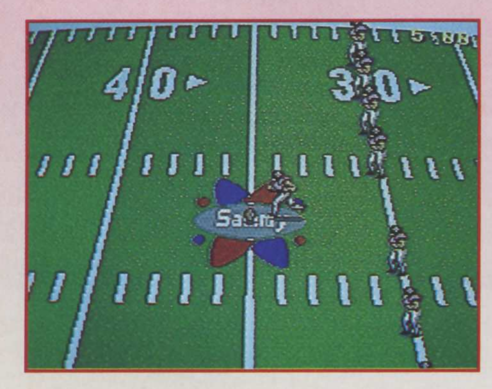


Ultimate football peut se jouer seul ou à deux. Seul, vous participez au championnat américain. Votre but, bien sûr : parvenir à son terme et devenir le vainqueur du Super Bowl, le rêve ne n'importe quel joueur.

Pour y parvenir, Ultimate football vous propose bon nombre de combinaisons permettant de déstabiliser la défense adverse. En passant par le centre ou par les ailes, en balourdant la balle le plus loin possible en direction de l'un de vos coureurs, le jeu offre quarante-deux positions d'attaque, ce qui n'est pas mal. Lorsque vous êtes en défense, le nombre de combinaisons possibles est également intéressant puisqu'il est possible de défendre de dix-huit manières différentes.

Ce grand nombre de combinaisons est l'un des points forts de cette réalisation de Sammy. Du côté graphique, le terrain est vu dans le sens horizontal, un scrolling différentiel ligne par ligne (une performance) permet de l'animer. Les hommes sur le terrain sont assez bien proportionnés et les sprites relativement bien animés. Le système gérant les passes est également assez bien bien pensé.

Pourtant, après quelques parties, Ultimate Football laisse le joueur sur sa fin. Et le plaisir de jouer s'en ressent immédiatement



amoindri. Est-ce à cause d'une certaine lenteur dans le déplacement des joueurs sur le terrain ou à cause d'un manque de maniabilité ? Je ne sais pas vraiment. Une chose est sûre cependant, c'est qu'Ultimate Football n'est pas aussi cool qu'on l'espérait.

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

J'm DESTROY

SUPER PROFESSIONAL BASEBALL II

SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: JALECO
GRAPHISME : 14
SON : 13
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 16
69%

Jaleco nous avait par le passé déjà gratifiés d'une simulation de sport en la personne de Super Cup Soccer, dont la qualité ne nous avait pas réellement impressionnés. Autrement dit, c'était une daube ! Véritable folie au Japon, le baseball est, avec le golf, l'un des sports préférés des Japonais. Pourtant en France seuls quelques initié s'adonnent aux joies de ce sport qui, pour ma part, ne m'a jamais vraiment enthousiasmé. Partant avec un a priori défavorable -il est réellement assez difficile d'adapter ce jeu sur console- Super Professional Baseball a assis ma position quant au bien fondé de la réalisation d'un tel jeu sur console. Après la traditionnelle phase de sélection, où le joueur peut choisir son type de jeu, ainsi que le nombre de joueurs, l'on continue par les équipes. Elles sont assez nombreuses et chacune d'elles possède ses forces et ses défauts. Choisissez-en une qui vous convient et commencez la partie.

Le premier gros défaut de Super Professional Baseball II vient de la vision du terrain lorsque dans l'action le lanceur a la balle dans les mains et s'apprête à envoyer une bastos dans la tête du batteur. Que vous soyez l'un ou l'autre, la vue ne change pas et c'est comme si une caméra était placée juste derrière le lanceur. Ce qui est une catastrophe car la notion tridimensionnelle du batteur (le joueur primordial d'une équipe de baseball) est complètement faussée. Et bien souvent, on frappe la balle bien plus par chance que par technique. D'autre part, et toujours dans cette petite partie du jeu, on ne peut pas modifier la position du batteur sur sa base. Point super galère, car on ne peut alors frapper la balle à l'endroit exact on l'on en a envie. Ces défauts (très gênant) mis à part, le reste du jeu est plutôt sympathique, quoique pour récupérer une balle qui se perd dans les hautes strates atmosphériques il faille s'accrocher, la notion de la troisième dimension étant là encore assez mal gérée.

Graphiquement moyen, Super Professional Baseball n'a rien d'enchanteur. Les musiques sont fades et n'arrachent pas autant que celles qu'on a désormais l'habitude d'entendre sur une machine comme la Super Famicom. Assez injouable seul ou à deux, Super Professional n'est pas une simulation marquante. Dommage car, la Neo-Geo nous l'a prouvé, il est possible de réaliser un titre béton avec ce sport. Mais bon, aussi bonne soit-elle, la Super Famicom n'est pas encore la Neo-Geo.

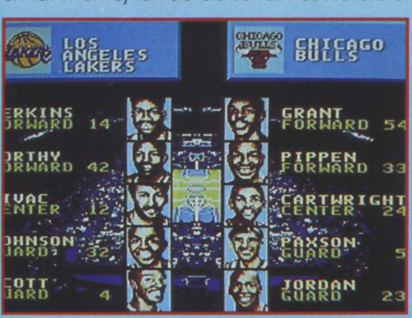
J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS



Comment faire? Que choisir? Pourquoi tant de simulations de basket sur Megadrive? Pour notre plaisir chers joueurs, pour notre plaisir! Vous allez pouvoir choisir, comparer et grâce aux conseils éclairés des gentils testeurs maison, vous procurer Le basket sur Megadrive! Déjà, rien qu'en entendant le nom d'Electronic Arts, on sait qu'on n'a pas à faire à des débutants, ça fleure bon la simulation de la mort! Vous vous rappelez Lakers Vs Celtics? C'était déjà pas mal, non? Eh bien, les routines ont été optimisées, les graphismes légèrement retouchés et les options étoffées. L'éditeur n'attendait plus qu'un évènement sportif important pour lancer ce produit. La saison 91 fut tellement réussie aux Etats-Unis avec des matchs d'anthologie lors des playoffs (les phases finales) qu'il fallait immortaliser celle-ci dans un bon jeu vidéo de derrière les fagots. C'est surtout la finale qui a dû décider Electronic Arts à nous concocter ce Bulls Vs Lakers, puisqu'on y retrouvait les deux équipes de Chicago et de Los Angeles dont leurs chefs répondaient aux doux noms de Michael Jordan et Magic Johnson; ça calme! En ce qui concerne le jeu en lui-même, la vue du terrain est latérale et le scrolling du terrain horizontal. Les joueurs sont en 3D isométrique et je peux vous dire que ça déménage au niveau de l'animation. J'émettrai tout de même une remarque désobligeante en ce qui concerne l'animation des joueurs qui saccade un peu de temps à autre. Le tout reste tout à fait convenable. Les graphismes sont réalistes et les sons sympas. Mais c'est surtout la "jouabilité" qui m'a charmée avec des tirs aux paniers précis et sympas à tenter. Il ne s'agit plus, comme dans certaines simulations, de lancer le ballon au petit bonheur la chance vaguement en direction du panier. Les concepteurs ont fait un réel effort à ce niveau, cool! Les options sont hyper complètes et les règles suivies à la lettre, peut-être même un peu trop! L'action est souvent stoppée par une faute signalée par un arbitre un peu trop pointilleux. Que voulez-vous, on simule à donf chez Electronic Arts!



NBA-OLIVIER

SEGA MEGADRIVE
CARTOUCHE FRANCAISE
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 15
91%

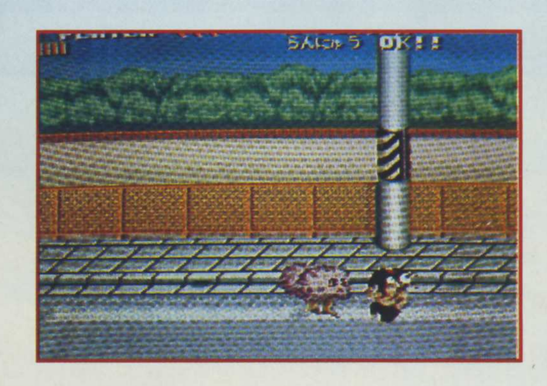
CB WARS

SUPER FAMICOM
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: BANPRESTO
GRAPHISME : 11
SON : 10
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 08
30%



Dans la série des Gundam, série ô combien célèbre -non par la qualité de la production mais surtout par la bêtise qui régit d'une façon générale le scénario des jeux- CB Wars ne fera pas fi de la tradition. Tout commence par une petite introduction en japonais dans laquelle Riguel (le même personnage que dans l'excellent dessin animé Goldorak qui a bercé toute ma jeunesse) vous raconte sa vie et ce que vous allez devoir accomplir pour arriver au terme de l'aventure que vous êtes sur le point de vivre. Joystick en main, vous commencez à arpenter les rues d'une petite ville futuriste qui, graphiquement, est bien loin de satisfaire les désirs des passionnés de jeux vidéo que nous sommes. Très vite vous rencontrez des personnages aux allures étranges qui vous bondiront dessus comme dans les meilleurs passages des jeux de baston, légion sur cette console. Malheureusement, CB Wars n'a rien à voir avec l'un de ces fameux jeux (Final Fight, Rushing Beat, etc.). Ici, les personnages sont tout petits, et quand je dis tout petits, l'expression ridiculement petits serait plus appropriée et le nombre de coups dont ils disposent pour mettre à mal leurs adversaires est honteux. D'ailleurs je me pose d'énormes questions quant au niveau intellectuel des programmeurs de CB Wars. C'est incroyable, mais ce jeu n'a rien, absolument rien pour plaire. Outre les sprites ridiculement petits (c'est l'expression en usage), les graphismes sont d'une pâleur et d'une laideur à faire rougir de honte Quasimodo qui, jusque-là, détenait la palme d'or dans ce domaine. Pour ne rien arranger, CB Wars est également d'un inintérêt royal. Tout au long du jeu, il faut avancer et frapper. Dès lors que vous avez trouvé une arme sur le sol, un bâton par exemple, plus la peine d'essayer d'éviter un quelconque ennemi, vous êtes presque invulnérable et intouchable. Du coup, en trois secondes un quart vous êtes à la fin du jeu, sans même vous en être rendu compte, ce qui est grave. La seule option qui aurait pu racheter l'ensemble du jeu, c'est la possibilité de jouer à deux simultanément, l'un des participants jouant avec un jeu garçon, l'autre avec un genre de robot métallique que l'on trouve dans les magasins de jouets pour enfants. Nullissime du début à la fin à tous les niveaux, CB Wars est très certainement le jeu le moins bon (ou le plus mauvais) de la Super Famicom. Une honte.

J'm DESTROY



VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

DOUBLE DRIBBLE FIVE ON FIVE

GAME BOY
CARTOUCHE AMERICAINE
EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME : 14
SON : 15
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
83%

5 on 5 de Konami n'est que le troisième jeu de basket ce mois-ci sur Game Boy, la vie est belle pour les testeurs qui aiment le basket! On peut d'ailleurs se demander pourquoi trois jeux de basket sortent au même moment sur Game Boy. Moi, je ne me formalise pas et pense que c'est tant mieux pour vous, les grands consommateurs de cartouches: vous allez pouvoir faire votre choix parmi de nombreux produits. Avec 5 on 5, on a droit enfin à un véritable match avec tout plein de petits bonshommes qui courent dans tous les sens après une balle, il y en a même dix au total! Sérieusement, on peut féliciter Konami (qui de toute façon n'a pas besoin de ça vu le nombre faramineux de hits chez cet éditeur!) d'avoir tenté un Five on Five sur Game Boy. Le résultat est satisfaisant, même réussi. Les graphismes sont bons, du moins en ce qui concerne l'intérieur du terrain car autour, c'est le désert total! C'est un peu normal vu les nombreux sprites qui se déplacent en 3D isométrique. La vue du jeu est telle qu'on se retrouve à la place d'un spectateur qui serait dans les tribunes latérales. Le terrain scrolle horizontalement dans une fluidité bien sympathique! Les mouvements sont très précis avec des actions bien différentes pour les boutons A et B selon que l'on se trouve en attaque ou en défense: passes, smash, tirs ou changements de joueurs contrôlés. Malgré tous ces détails réussis, on regrette quand même l'imprécision des tirs et des smashs aux paniers; c'est malheureusement le prix à payer d'une simulation sur console. Un bon jeu de sport-co, ma préférence se portant toujours vers les simulations de foot, toujours plus réussies sur Game Boy...

OLIVIER

LHX ATTACK CHOPPER

SEGA MEGADRIVE

CARTOUCHE FRANCAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 12
SON : 15
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 14

80%

Pour ma part, je n'ai jamais fait de voyage en hélicoptère (ce n'est pas l'envie qui m'en manque, mais plutôt l'occasion). Alors, imaginez ma surprise lorsque LHX Attack Chopper est arrivé en nos locaux. En effet, plus que de vous placer dans un vulgaire hélicoptère de tourisme, LHX Attack Chopper vous place directement aux commandes d'un hélicoptère de combat américain, un LHX (Light Helicopter Experimental) ou un AH-64 Apache de l'US Air Force (que je vous déconseille de sélectionner, il est d'une lenteur et d'une nullité affligeantes).

Tout comme F-22 (la première véritable simulation de vol sur console, également réalisée par Electronic Arts), LHX Attack Chopper se déroule entièrement en trois dimensions surfaces pleines. De ce fait, l'action n'est pas très rapide (la Megadrive n'ayant pas des possibilités de calcul aussi impressionnantes que d'autres machines) mais gagne en réalisme. Ainsi, à l'intérieur du cockpit, on voit parfaitement les ennemis se profiler à l'horizon.

D'ailleurs, les ennemis et leur nombre sont l'un des attraits principaux de LHX Attack Chopper. Ainsi, en survolant les territoires ennemis, vous allez pouvoir dynamiter un maximum de monde. Des hélicoptères de combat ou des avions de chasse en passant par des hommes munis de bazooka, des tanks et même des chameaux, vous pourrez canarder sec pour gagner et parvenir au terme des missions dont vous êtes



le héros. Pour ce faire, votre hélicoptère est équipé de plusieurs types d'armes : le 20 mm Chain Gun (mitrailleuse lourde), les missiles à tête chercheuse de type Sidewinder et le hellfire.

Les missions qui vous seront confiées lors du briefing d'avant-jeu vous permettront d'accompagner et de protéger des convois, de détruire des bases ennemies ou encore de porter secours à un pilote qui s'est éjecté de son jet.

Le tableau de bord, quoique assez simplifié, permet tout de même d'avoir une notion assez bonne de ce qui se passe dans les environs. Avec un radar et une carte simple mais agréable à utiliser, LHX Attack Chopper est un jeu sympathique qui certes n'est pas d'une rapidité ou d'une beauté fulgurantes, mais qui a l'avantage d'être assez complet et qui contraste avec la masse de jeux sur Megadrive.

J'm DESTROY



BATMAN RETU
Le nouveau défi Lynx!
POWER
ON
POWER
OFF
LYNX
790F TTC
ATARI

URNS.

Première console portable **16 bits au graphisme époustouflant,** entourée de la **plus grande logithèque**, la **LYNX** a été élue **«meilleure console portable couleur rapport qualité/prix»** par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB	AWESOME GOLF
BILL AND TED'S	BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING	BATMAN RETURN
CHESS CHALLENGE	CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHECKERED FLAG	CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II	ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON	GAUNTLET
HARD DRIVIN	ISHIDO
KLAX	MS. PAC MAN
NINJA GAIDEN	PAC LAND
PAPER BOY	RAMPAGE
ROAD BLASTERS	ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084	RYGAR
SCRAPYARD DOG	SHANGAI
SLIME WORLD	STUN RUNNER
SUPER SKWEEK	TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB	TOKI
VICKING CHILD	WARBIRDS
XENOPHOBE	XYBOTS
ZARLOR MERCENARY	jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL	**CASINO**
HOCKEY	**HYDRA**
KUNG FOOD	**RAMPART**
STEEL TALONS	**SHADOW OF THE BEAST**

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS
votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,



le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

courrier (suite)

...suite de la page 7

0. Ca y est, c'est fini, oui? Je peux répondre, peut-être?
1. Ca dépend ce que tu appelles par "son". Si on parle du bête processeur sonore, l'Amiga est loin loin loin devant le Mac. En revanche, côté Midi, le Mac a une très grosse avance sur l'Amiga. Enfin, on peut parler des soundtrackers et de tout ce qui s'en approche, auquel cas le Mac mange encore l'Amiga, sachant que le premier mouline généralement plus vite et qu'il peut donc gérer des fréquences nettement plus attrayantes.
2. Avec une carte, des économies et un moniteur appropriés, jusqu'à 16 millions de couleurs.
3. Non, absolument pas. Je ne sais pas si tu as entendu parler des relations entre Apple et IBM au cours des 15 dernières années, ça n'a jamais été le grand amour. Mais il existe sur Mac plusieurs émulateurs PC, qui permettent de faire tourner des programmes prévus à l'origine pour compatibles PC.
4. Attention, ça n'est pas le nombre de logiciels qui détermine si une machine est ouverte ou non. Mais bon, en ce qui concerne le multimédia (qui est un concept dont il faut tout de même se méfier et dont il ne faut pas TOUT attendre), le Mac est plutôt bien placé avec son désormais célèbre Quicktime. Quant aux jeux, il y en a de plus en plus et sont généralement très beaux, mais ils sont encore malheureusement difficilement trouvables en France. Enfin, il y a de très nombreux logiciels sur Mac. Chez Joy, nous travaillons tous sur Mac, aussi bien pour la comptabilité que pour la saisie des petites annonces, en passant par la gestion des abonnements, la rédaction des articles et par la mise en page du magazine.
5. Le prix de n'importe quel lecteur CD à la norme SCSI, ça dépend donc du modèle et du revendeur auquel tu t'adresseras. A noter tout de même qu'Apple va commercialiser dans les prochains mois de nouveaux Mac intégrant des lecteurs CD, en version de base, tout bonnement.
6. Il faut bien te rendre compte que ces machines, jusqu'à ces dernières années, s'adressaient plutôt à des professionnels. S'acheter un PC pour jouer, c'est encore très récent, et ça aurait été impensable il y a encore deux ans, à moins d'être un vrai fan de Flight Simulator. Les prix des machines ayant sensiblement baissé, les joueurs déglingués peuvent aujourd'hui se payer un Mac ou un PC. Mais les seuls jeux disponibles sont, pour le moment, et dans une immense majorité, des jeux d'aventure ou de réflexion, qui amusent pas mal les costards-cravates, en règle générale, et ça n'est pas forcément péjoratif. Par exemple, Psygnosis vient de présenter à Apple Expo l'adaptation de Lemmings sur Mac. Il est très possible que des jeux d'action pure apparaissent dans les prochains mois, il faut juste que les éditeurs soient certains de pouvoir trouver une clientèle friande de ce genre de jeux.
7. Plutôt, oui, on peut. A dire vrai, le Mac est le micro-ordinateur le plus à même de pondre des images de synthèse, il dispose d'une bonne logithèque dans le domaine. Pour te donner une idée de ce qu'il peut faire, achète-toi le magazine rigolo "Abus Dangereux" (10 francs, en kiosque tous les mois), c'est bourré d'images de synthèse réalisées sur Mac, et en plus ça te fera rire.
8. Oui, on peut brancher tout ça, oui, oui. Le digitaliseur son stéréo, il est même fourni avec les modèles les plus récents.
9. Oui, il faut juste apprendre à programmer et lire des milliards de pages de documentation.

■ En lisant la rubrique TACOTAC ST du mois dernier, j'ai pu lire que Dune et Monkey Island 2 n'étaient pas prévus sur ST. Mais quelle ne fut pas ma surprise en lisant la publicité de Jessico; j'ai pu constater que ces deux jeux sur ST étaient l'un comme l'autre vendus à 342 francs. Même chose dans la publicité de 20TH Century Soft. Alors, Dune et Monkey Island 2, fantômes ou réels?

King Delcourt (Dammartin)

Non, nous avons vérifié à nouveau, ces deux jeux n'ont pas été adaptés sur Atari ST, nous le confirmons. Les boites que tu cites (et il y en a d'autres) se sont manifestement plantaga en se mélangeant les pinceaux, ça peut arriver de temps à autre. A ce propos, Seb nous a raconté que, quand il était programmeur, il lui est arrivé de tomber dans des publicités sur le nom du jeu qu'il venait juste de commencer deux semaines auparavant et pour lequel il n'en était qu'aux routines de déplacements des sprites. Ai-je répondu à ta question?

■ Dune 2 va-t-il sortir sur PC en VF?

Jean-Baptiste Bernard (Pas de ville)

Il est actuellement impossible de te répondre, nous ne savons rien sur une éventuelle version française de ce nouveau jeu qui mérite qu'on lui accorde quelques lignes. Attention, Dune 2 n'a rien à avoir avec la suite de Dune conçu par Cryo. Il s'agit ici d'un jeu totalement différent et développé par Westwood. Selon nous, cette équipe est l'une des meilleures au monde, ils ont déjà commis Eye of the Beholder, et, plus récemment, Kyrandia, qui devrait être LE hit de cette fin d'année pour tous les amateurs de jeux d'aventure. Cryo et Westwood s'entendent parfaitement bien, il n'y a pas d'histoire de repompage, d'autant plus que, insistons un peu là-dessus, il n'y a vraiment rien à voir entre leurs deux Dune.

■ 1. Je suis un fan de Street Fighter 2, j'y ai joué tout l'été sur l'arcade et j'ai bien l'intention d'acheter une Super Nintendo rien que pour jouer à ce jeu (j'ai déjà un Amiga). Combien donnez-vous comme durée de vie pour ce jeu?
2. Dans le dernier numéro, plus de 80% des tests sont sur PC: est-ce que vous punissez les possesseurs d'Amiga, d'Atari, ou est-ce que vous favorisez les PC? Vous devriez quand même égaliser un peu plus.

Pascal Rousset (St Marcel Les Valence)

1. A priori, si tu es un vrai fan de Street Fighter 2 version arcade, il n'y a aucune raison pour que la cartouche sur Super Nintendo te déçoive. La durée de vie d'un jeu, c'est toujours très subjectif, il varie selon les joueurs. Pour quelqu'un qui aime les jeux de baston, il me semble tout de même que Street Fighter 2 est ce qui se fait de mieux ces temps-ci, c'est ce qu'on appelle le modèle du genre. "Le modèle du genre", c'est une expression qui veut dire que c'est le summum, un truc incontournable dont tout le monde parle avec respect, qui fait l'unanimité à tel point que, par exemple, ça se vend très bien et que ça n'est pas demain la veille que ça se cassera la gueule. Comme l'expression a été légèrement galvaudée ces derniers temps, je me suis permis de faire cette petite précision. Au moment où tu liras ces lignes, tu pourras acheter le package (on appelle ça aussi un bundle) Super Nintendo + Street Fighter 2.
2. Nous n'avons ni l'intention ni la prétention de punir une quelconque machine, quelle qu'elle soit. Nous ne sommes pas là pour ça, d'autant plus que nous avons tous chez nous qui un Amiga qui un ST. Si tu as l'impression que nous favorisons le PC, c'est tout simplement dû au fait que nous nous sommes fixés pour but de parler de tous les nouveaux jeux, et, tel le caméléon, nous prenons un peu la couleur du marché: les éditeurs se tournent les uns après les autres vers le PC, le raz-de-marée des compatibles vendus pour moins de 7000 francs (et ça va continuer de baisser) attire une masse de nouveaux clients. Mais tu as un peu raison, et le fait que nous ayons désormais plus de place pour les jeux sur micros va nous inciter à parler un peu plus de l'Amiga et du ST.

■ Aurais-tu par hasard les coordonnées de Tracy d'Eternam? Je n'en dors plus, j'ai besoin de lui parler, de la voir, d'entendre le son de sa voix, au secours!

Stéphane Guimet (Paris)

Vous avez été très nombreux à nous demander son adresse; je serais la nana (ça me donne des frissons rien que d'y penser), je changerais de boulot. Parce que figurez-vous que Tracy n'est pas mannequin, c'est juste une copine à quelqu'un de chez Infogrames. Vous pouvez donc lui écrire en envoyant vos courriers à Infogrames qui fera suivre.
Infogrames (A l'attention de Robert)
84, rue du 1er mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

TACOTAC

Ultima 7 va-t-il sortir sur Amiga?
Non, il ne sort que sur PC.
Eternam est-il prévu sur ST?
Non, absolument pas.
Y aura-t-il une version Amiga de Global Conquest?
D'après Microprose himself, non.
Quand va sortir Strike Commander?
Nous avons eu la confirmation: fin novembre sur PC.

PROCES VERBAL

du Tribunal de Police

du 8 septembre 1992

- Rappel des Faits -

A la demande du propriétaire du restaurant-bar "La Consigne" situé au 41 avenue Corentin Cariou dans le 19ème arrondissement, l'équipe de l'inspecteur Guérin a appréhendé dans la nuit du 7 Septembre 1992 une quinzaine d'individus qui procédaient à la mise à sac de l'établissement. La vérification des identités a révélé qu'il s'agissait de l'équipe du magazine Joystick, les 15 personnes interpellées ont été conduites au Commissariat de Police de la Porte de la Villette

- Les Attendus -

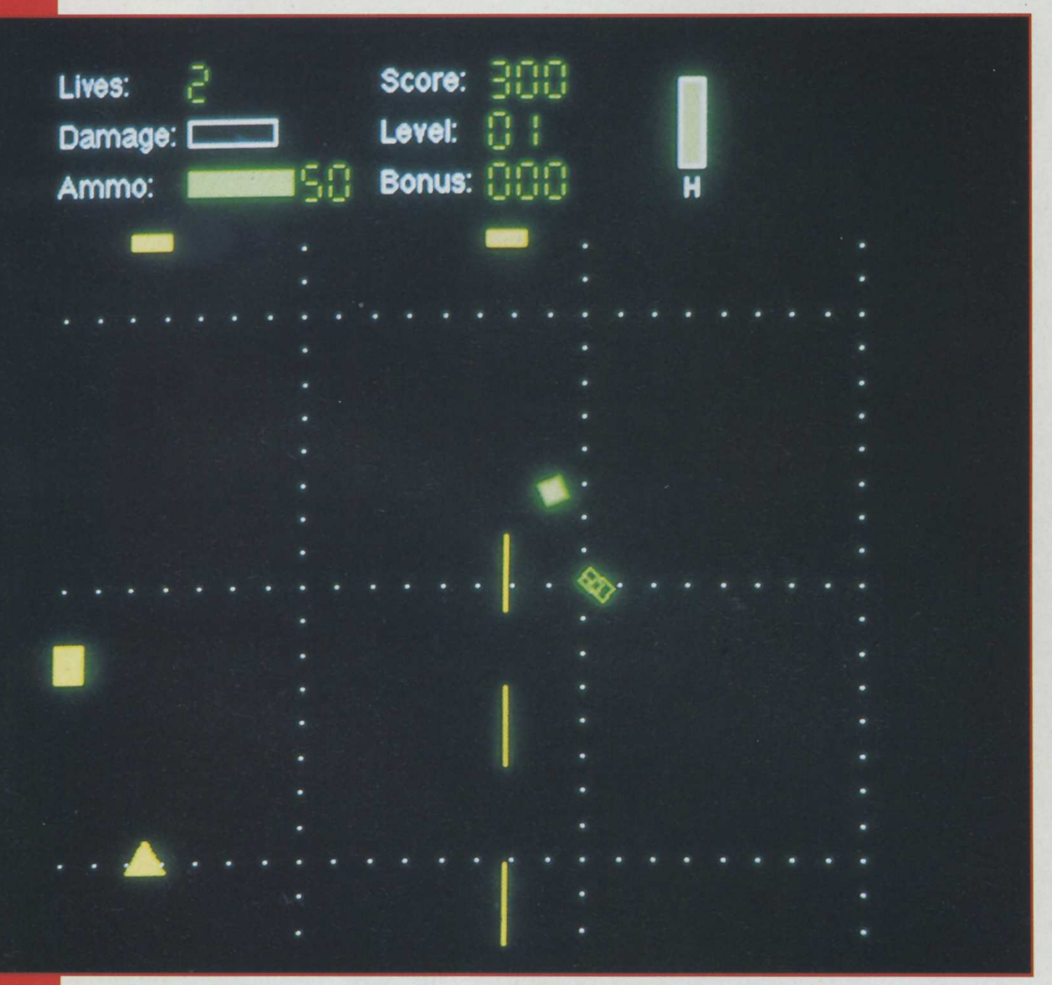
- Attendu que les individus avaient choisi l'établissement "La Consigne" pour y faire une réunion de travail concernant l'évolution du magazine,
- Attendu que le local sus-mentionné a été entièrement détruit au cours de la violente bagarre qui opposa les membres de l'équipe,
- Attendu que deux officiers de police et cinq gardiens de la paix ont été blessés au moment où ils tentaient d'interpeller les suspects,
- Attendu que le prévenu Seb rejette la responsabilité de cette rixe et qu'il n'avait fait que suggérer la création d'une rubrique consacrée aux musiques expérimentales et plus particulièrement aux groupes "Eggs in the Pudding of Your Mother Incarnation" et "Hüßgevliech Fährendschaft",
- Attendu que Claude, ancien scout de son état, rejette la responsabilité de cette rixe dans la mesure où il n'avait fait que demander l'ajout de tests de jeux de piste et d'orientation dans la forêt, la création d'une chronique des meilleurs nœuds et cordages, et la suppression dans Joystick de tout ce qui pourrait avoir un caractère blasphématoire envers Dieu, le Christ et le Pape,
- Attendu que Moulinex rejette la responsabilité de cette rixe puisque sa participation dans la réunion s'est limitée à la publication d'un essai sur "la place des termes 'honor' et 'pax' dans les monnaies du Béarn au 16ème siècle",
- Attendu que AHL rejette la responsabilité de cette rixe d'autant plus qu'à ce moment-là il dormait profondément pour se remettre du décalage horaire subi après son dernier voyage au Japon en juin 91,
- Attendu que Linos, Danboss et Danbiss rejettent la responsabilité de cette rixe et qu'ils détestent les flics, les curés et les juges, et qu'ils vont tout casser dans le tribunal si on leur fait payer quoi que ce soit,
- Attendu que Big Boss rejette la responsabilité de cette rixe mais qu'il est prêt à tout payer à tout rembourser, au centuple s'il le faut, pourvu qu'on libère son équipe et qu'on lui laisse faire le prochain numéro,
- Attendu que Derek rejette la responsabilité de cette rixe et qu'il ne parle pas un traître mot de français, si ce n'est "pardon monsieur madame où est le coordonnée de le société Infogrames s'il-te-plait",
- Attendu que Mic Dax rejette la responsabilité de cette rixe et qu'il a même tout fait pour que rien d'irréversible n'arrive aux flippers du bar, poussant la bonne volonté jusqu'à tenter de les emmener chez lui pour les mettre à l'abri,
- Attendu qu'Isabelle rejette la responsabilité de cette rixe et qu'elle aimerait bien qu'on lui rende la collection de Cosmopolitan qu'elle avait emportée pour montrer à ses collègues et qu'on la laisse se recoiffer,
- Attendu que Stéphane L. et Jean-Michel B. rejettent la responsabilité de cette rixe en prétextant qu'ils ne faisaient que passer par là, qu'ils n'y ont pas pris part et que tout ce qu'ils voulaient, c'était juste récupérer les bonnes idées et qu'ils n'étaient pas du tout venus dans l'intention de casser quoi que ce soit, et que maintenant ils aimeraient bien repartir chez eux parce qu'on les attend,
- Attendu que Steph rejette la responsabilité de cette rixe et qu'il n'estime n'avoir fait que quelques heures supplémentaires en essayant en grandeur nature les coups de Street Fighter 2,
- Attendu que JM' Destroy rejette la responsabilité de cette rixe et qu'il aimerait bien qu'on le relâche rapidement, parce que c'est pas tout ça, mais, nouvelle formule ou pas, il a un match de football américain à aller disputer,
- Attendu que Calor et Jérôme rejettent la responsabilité de cette rixe du fait qu'ils viennent d'arriver et qu'ils ne sont au courant de rien,
- Attendu que Michel rejette la responsabilité de cette rixe et qu'il veut bien abonner les pauvres victimes pendant cinq ans à Abus Dangereux et à leur offrir la première K7 vidéo de son premier long métrage,
- Attendu que ces gens ont l'air totalement irresponsables mais qu'ils sont tellement bizarres qu'ils en deviennent rigolos.

- Le Verdict -

Le Tribunal de Police d'Aubervilliers condamne l'ensemble de ces individus à 150 heures de travail d'intérêt public et à ne plus jamais envisager une nouvelle formule sans avoir préalablement averti les forces de police.

TEST MAC

SPEC



Très pratique en mode Réseau, cette vue de haut permet de déjouer immédiatement toute tentative de traquenard. Naturellement, c'est animé.



Assez peu pratique pour viser, la vue extérieure est avant tout esthétique.



Pour accélérer les Mac un peu poussifs, le mode fil de fer est également très beau; entre console Vectrex et Tron. Rien que du bon.

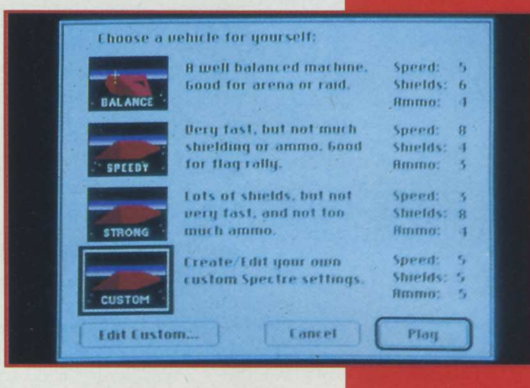
C'est marrant comme les jeux les plus simples peuvent parfois se révéler totalement géniaux. Il faut dire que simple n'est pas simpliste et Spectre le démontre parfaitement. Dans ce jeu, vous êtes aux commandes d'un char spatial et évoluez dans un monde 3D très convaincant. Le relief en moins, cela ressemble un peu à Virus. Le but du jeu est simple, "dézinguer" les méchants qui se baladent dans le coin et croyez-moi, comme ces derniers, pilotés par l'ordinateur, ont la même idée en tête, nulle vergogne à avoir. Pour cela, on peut utiliser deux types d'armes: le canon ou les grenades. Ces dernières, très efficaces, tuent tout adversaire par contact et font pas mal de dégâts dans le périmètre de leur explosion. Hélas, histoire de corser la partie, chaque grenade coûte un certain nombre de points retirés à votre total de munitions. C'est là que vient se greffer le second intérêt du jeu puisqu'il va falloir, en plus des combats, partir à la recherche de petits carrés disséminés çà et là, permettant, lorsque l'on passe dessus, de refaire le plein d'armes. De plus, afin de récupérer des bonus, on doit aussi passer sur des drapeaux qui tournent. Ben forcément, parce que sinon, on se planquerait derrière le premier cube accueillant et l'on n'aurait plus qu'à allumer l'adversaire. De toute façon, si l'idée vous a caressé l'esprit, laissez tomber car il existe au moins une autre raison qui donne envie de se balader: la beauté du graphisme 3D.

Outre la rapidité de l'affichage et la souplesse des déplacements, le logiciel gère les ombres, et suivant l'angle d'où on les observe, les objets n'ont pas la même brillance; c'est notamment frappant lorsqu'on regarde tourner les drapeaux dont les deux faces ne sont pas (si le moniteur est bien réglé) totalement identiques. De

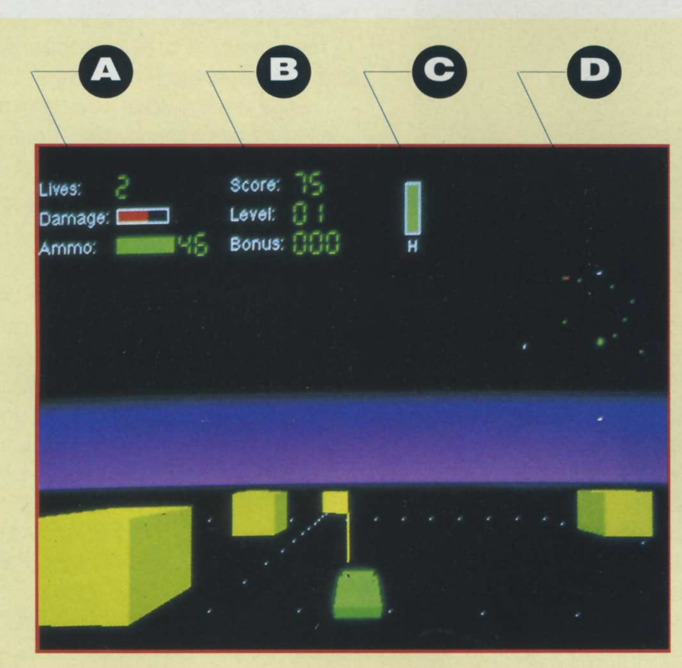
CTRE

plus, on peut aisément switcher entre plusieurs modes d'affichages: vue de haut, vue de l'extérieur et vue du char. Mieux encore, en début de partie, il est possible de choisir entre une 3D pleine ou une 3D fil de fer. Côté bruitages, rien à redire. Autre particularité du logiciel, il est possible de jouer en réseau (Apple Talk ou autre) et là, c'est le pied total: pour peu que des joueurs se liguent contre un autre, ça finit toujours par un encerclement (eux aussi ont la vue de haut). C'est là qu'il est grand temps d'utiliser un gadget génial qui vous téléporte aléatoirement, mais gare, si l'on tente de se téléporter une seconde fois avant que l'indicateur (voir photo) soit positif, on saute. Tenez, c'est tellement bien que j'y retourne; d'ailleurs, Danboss et Claude m'appellent. J'arrive les amis.

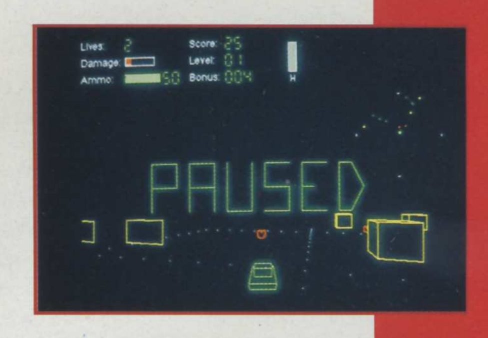
MOULINEX



Histoire de varier les plaisirs, on peut piloter 3 types de chars préconstruits ou customiser le sien.



A Indique le nombre de vies, le niveau de dommages et le nombre de munitions restantes.
B Score, niveau actuel et bonus.
C Niveau de puissance pour le saut en hyper-espace.
D Radar. L'adversaire gravitant autour d'un centre qui vous représente est en rouge ou orange.
K Les drapeaux sont symbolisés par des croix clignotantes et les petits points verts représentent les réserves de munitions.



▲UP AND DOWN▼

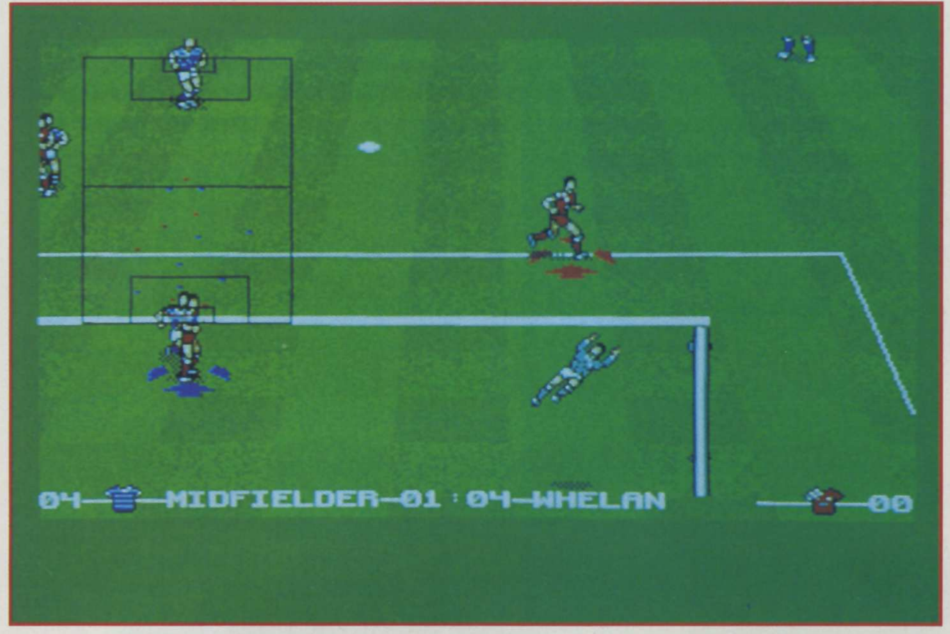
▲Sobriété du graphisme ▲ Rapidité
▲ Mode multijoueurs.

▼ Nécessite un original par joueur en mode réseau.





LIVER



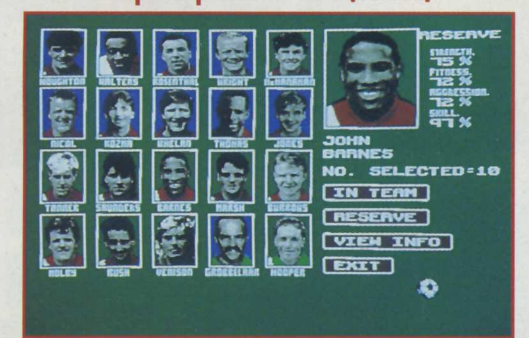
Hop, une action tout en finesse, un tir en direction de la lucarne. Une action tout en malchance aussi, puisque la balle passe à côté des buts (AMIGA)



Quand il y a une faute, le coup de sifflet retentit et une icone s'affiche en incrustation au cas où le joueur n'aurait pas encore tout compris. L'arbitre se dirige vers le méchant joueur qui a aligné son camarade de jeu pour lui coller, si nécessaire, un carton (AMIGA).

Grandslam a décidé de faire comme presque tous les éditeurs: sortir un jeu de foot sur micro. Histoire de ne pas faire les choses à moitié, l'éditeur a contacté l'un des plus grands club Européens pour que son jeu porte le nom presLiverpool. Quitte à travailler avec le nom d'une équipe, autant le justifier, le soft commence donc avec un historique du club anglais, le tout en musique, sur fond graphique d'une digitalisation des supporters et avec les tronches des joueurs qui défilent à l'écran. On arrive ensuite à l'incontournable écran de menu qui permet d'accéder aux différentes parties du jeu et propose divers réglages optionnels. Il est ainsi possible de se lancer dans un match amical à deux joueurs, de partir pour une saison complète de football, de participer à la coupe de l'UEFA ou de s'entraîner en un match unique. La fonction d'entraîneur et de sélectionneur vous est aussi offerte, et vous pouvez sélectionner les joueurs qui participeront au match, choisir la place qu'ils occuperont sur le terrain et définir une formation à suivre (5-3-2, 4-3-3 ou 4-2-4). Il est conseillé de donner des numéros de dossards adaptés aux capacités des joueurs. Des portraits digitalisés sont affichés pour chaque joueur, vous pouvez aussi obtenir un petit speach sur la vie de chacun, malheureusement celui-ci est affiché en Anglais.

Cet écran permet d'obtenir des informations sur les joueurs, de connaitre leur niveau de jeu dans les différentes catégories afin de déterminer la place qu'ils occuperont pendant le match (AMIGA).



Une fois la sélection effectuée, vous pouvez vous lancer shorts et crampons dans un match acharné, qu'il soit amical ou officiel. Une fois sur le terrain, vous dirigez le joueur le plus près du ballon, comme bien souvent dans ce genre de jeux. Celui-ci est indiqué très clairement grâce à une tripotée de flêches qui trainent à ses pieds, tout autour de lui. Le terrain est vu de derrière les buts, un peu en hauteur, en plongée; quand les joueurs courent, un effet de profondeur très réussi saisit le joueur. Des bandes vertes de différentes teintes permettent d'apprécier le relief du terrain. Le joueur qui possède la balle peut effectuer un tir, un dégagement, ou une passe au joueur le plus proche. Le maniement est extrêmement simple et rapide, les joueurs répondant parfaitement. Si vous ne possédez pas la balle, vous pouvez toujours tenter de la récupérer à l'aide d'un tackle, d'une interception normale ou d'une tête.

Les animations des personnages, malheureusement, ne sont pas très réussies, ceux-ci semblant plutôt coincés et donnant un peu l'impression de glisser ou de patiner plus ou moins artistiquement sur de la glace. Les sprites étant de bonne taille et l'écran de jeu ne prenant pas toute la surface du moniteur, on ne voit qu'une petite partie du terrain, ce qui est un problème pour élaborer des stratégies ou pour effectuer des actions dignes de véritables matchs de football. Heureusement, le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, il serait quasiment impossible de réagir dans les cages tant les évènement arrivent au dernier moment.

Un scanner est affiché à l'écran, avec de petits points de couleurs symbolisant les joueurs de chaque équipe. il est malheureusement

POOL

quasi impossible de s'en servir réellement pendant le jeu. Un gadget. Les arbitres sont présents sur le terrain et en cas de faute, de touche, de penalty ou de coup-franc, un coup de sifflet retentit et le match s'interrompt pour résoudre le problème. Les bruitages sont d'ailleurs plutôt limités, le bruit de foule assez gonflant, des «ploks» quand on frappe le ballon et des coups de sifflet.
Pas réellement passionnant ce Liverpool, on joue en négociant les évènements bouts par bouts, sans pouvoir réellement organiser de grandes et belles actions réalistes. L'option deux joueurs est tout de même la bienvenue.

SEB

LA REFERENCE

En matière de jeu de football, Sensible Soccer reste bien sûr le meilleur. Même si la visualisation est moins originale que dans Liverpool, on voit l'action d'au-dessus, le réalisme des actions, l'ambiance sonore et la maniabilité extraordinaire donnent vraiment l'impression qu'on a les deux pieds dans des chaussures de foot et que l'on est en train de fouler le gazon du Parc des Princes.



Les sprites ne sont pas trop minuscules mais les scrollings sont insupportables (CPC)

▲UP AND DOWN▼

AMIGA
- ▲ La visualisation et l'effet de profondeur
- ▲ La maniabilité
- ▲ La rapidité

AMIGA
- ▼ Les animations faiblardes des joueurs
- ▼ Les bruitages ringards
- ▼ Le côté répétitif d'un match

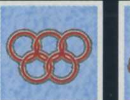
CPC
- ▲ Que dalle, faut pas rêver.

CPC
- ▼ Tout

LA RECOMPENSE

Sans aucun doute, Liverpool sur CPC mérite un prix. Pas une médaille d'or, de bronze ni même d'argent, pas de trophée magnifique sculpté par un artiste à la mode, non, juste une distinction qu'on se passe de bouche à oreille en pleurant d'un oeil, le prix de la Super-Mega-Daube.
Inutile de s'étendre sur le côté technique de Liverpool CPC, j'ai rarement vu un jeu aussi mauvais et mal programmé. Les joueurs se déplacent n'importe comment, pas un soupçon d'intelligence; ils se foncent dedans et entament des danses ridicules et statiques. Tout est laid, tout est lent, c'est l'horreur complète. A fuir en hurlant à la mort.

EDITEUR : GRANDSLAM
SUR CPC




FOOTBALL — NOTICE VF — 64KO — 1 DISC — 2 JOUEURS — JOY-CLAVIER

GRAPHISME	09
BRUITAGE	--
MUSIQUE	07
ANIMATION	03
MANIABILITÉ	02
INTERET	01
ORIGINALITÉ	05

28%

EDITEUR : GRANDSLAM
SUR AMIGA








FOOTBALL — NOTICE VF — 500 KO — 2 DISCS — 2 JOUEURS — JOYSTICK

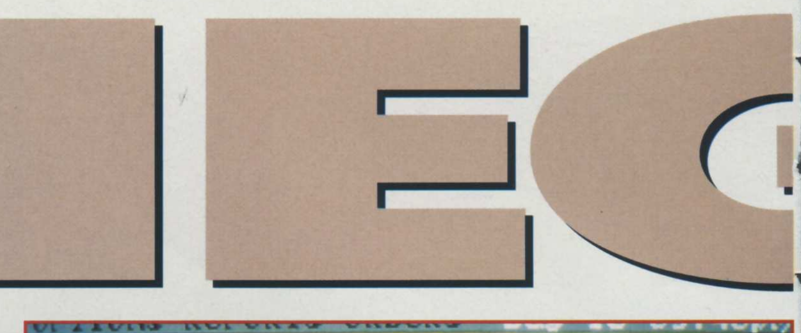
GRAPHISME	14
BRUITAGE	07
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	11
ORIGINALITÉ	10

69%



SIEG





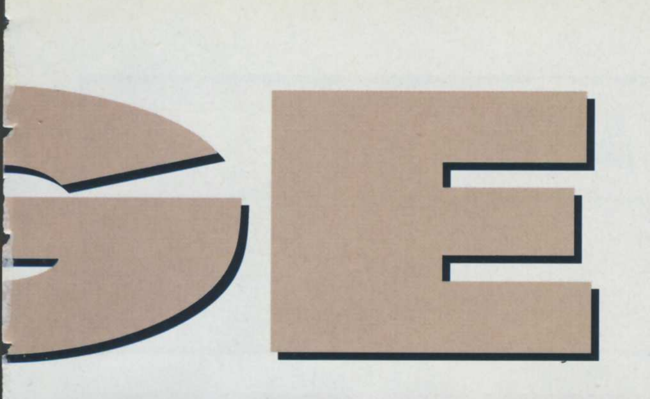


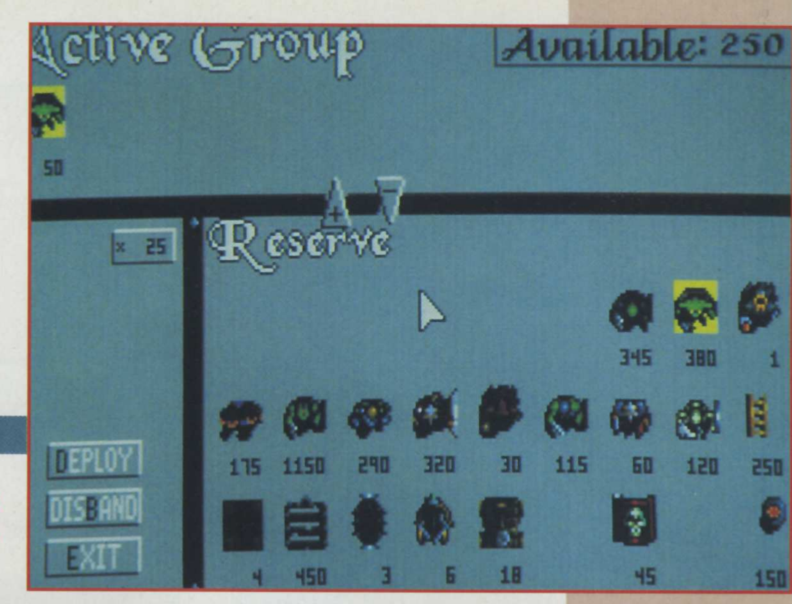
Très fortement inspiré des jeux de plateau de Rexton (Siège, extention à Cry Havoc), Siège nous plonge dans le monde de Gortex déjà exploré dans la série Magic Candle. Ici heureusement, pas de Jeu de Rôles approximatif. Siège est une réussite qui plaira autant aux wargamers qu'aux joueurs épris de moyen-âge et d'Héroïc Fantasy. A Gortex, les âges sombres ont commencé et les troupes des ténèbres, regroupées dans la citadelle de Husk'em Gart, menacent les trois places fortes des Enfants de lumière: Fort Neir, Château Elisa et la forteresse de Highrock. Voilà pour le background, un peu crétin il faut l'avouer mais qu'importe. Dans ce jeu, une trentaine de scénarii permettent d'attaquer ou de défendre l'un de ces quatre châteaux. Suivant le camp et le scénario choisi, on dispose pour cela d'armées, magiques ou non, et de matériel. Les armées, qui comprennent principalement fantassins, sergents, archers et ingénieurs peuvent être agrémentées d'Elemental (c'est pas un fromage), de Héros, de troupes d'Elites (humains, Elfs, Nains, etc.) et même de magiciens, minautores et autres araignées. Un éditeur incoporé permet même de créer ses propres combats (toujours dans l'un des quatre châteaux) et de créer au mieux ses armées d'attaquants et de défenseurs. On n'en est pas encore là puisqu'avant de pouvoir équilibrer ses forces, il faudra avoir joué de nombreuses heures.

Parlons en justement. En début de partie, chaque camp, le vôtre et celui géré par l'ordinateur, dispose d'hommes en réserve. On commence donc à créer ses groupes en choisissant le type et le nombre d'hommes et de matériel: ingénieurs armées de ponts mobiles et d'échelles, archers protègeant les ingénieurs et, une fois le château accessible, fantassins attaquant les hommes placés sur le chemin de ronde. Naturellement, même si cet ordre est le plus cohérent, rien ne vous empêche d'essayer d'autres tactiques. Entièrement géré à la souris (obligatoire bien qu'il existe des raccourçis claviers), les commandes sont simples, puissantes et rapides. En cliquant sur un groupe, on le choisit. Ensuite, deux commandes sont utilisables: attaque ou défense. Cette dernière option, très pratique, sert à donner l'ordre à un groupe de défendre une zone précise ou à des archers de couvrir un autre groupe. Toujours avec la souris, on trace un cadre délimitant la zone ou l'ordre doit être exécuté. Lors de l'emploi d'armes de jets (arcs, catapultes, sorts), on choisit la zone d'où l'on tire et sur qui. De plus, des menus déroulants permettent de donner des ordres suplémentaires: marche forcée (on arrive plus vite mais en moins bonne forme); renforcement d'un autre groupe, repli général, etc. Les combats, en temps réel, sont seulement ponctués à la fin de chaque jour par des tableaux vous donnant le nombre de morts, de blessés (qui réintègrent le camp au bout de quelques jours), de déserteurs (lorsque le ratio assaillants/assaillis tués est en votre défaveur. Pour le reste, toutes les actions se font au gré de l'inspiration sans que l'on soit obligé de suivre la procédure habituelle déplacements/combats/résolutions. Il faut dire



En début et en fin de partie, des inter-écrans apparaissent. Beuark ! le graphisme en est affreux alors que le reste du jeu est mignon comme tout.





C'est ici qu'on forme son armée. Celle-ci peut contenir plusieurs milliers d'hommes.

• Go: envoie les hommes vers un lieu déterminé. Ensuite le groupe stationne et attend les ordres en se défendant de lui-même si besoin est.

• Stop: annule tous les ordres précédents et en attend de nouveaux en se défendant de lui-même si besoin est.

• Attack: les hommes sélectionnés partent à l'attaque. On indique l'endroit où doit avoir lieu l'action. S'il s'agit d'armes de jets, on détermine également l'endroit d'où est effectué le tir. Sert également avec les engins (catapultes).

• Defend: les hommes sélectionnés défendent un périmètre ou un autre groupe. On indique l'endroit où doit avoir lieu l'action. S'il s'agit d'armes de jets, on détermine également l'endroit d'où est effectué le tir.

• Target: comme "attack" mais si l'adversaire se déplace, les hommes le suivent. On indique l'endroit où doit avoir lieu l'action. S'il s'agit d'armes de jets, on détermine également l'endroit d'où est effectué le tir. Sert également avec les engins (catapultes).

• Enginers: si l'équipe d'ingénieurs porte des échelles, ces derniers les mettront en place. Idem pour les ponts ou catapultes.

• Return: les hommes sélectionnés retournent au camp pour se reposer. Mais après, on y retourne et on leur montre. Ouaip' garçons !

• Barrack: assigne de nouveaux hommes et matériel.

• Escape: lorsqu'une commande comporte plusieurs phases, permet de retourner à la précédente. Comme la touche Escape, quoi.

• Histogram: remplace l'affichage d'un groupe par des barres-graphes représentant sa force.

• Zoom: permet de "switcher" entre les différentes échelles de représenation.

• Pause: à votre avis ?

• Menu déroulant regroupant les options de sauvegarde et de configuration (son, vitesse).

• Menu déroulant regroupant les options d'affichage de rapport (nombre de morts, blessés, ratio attaquants/défenseurs tués).

• Menu déroulant regroupant les options d'ordres spéciaux (pas de quartier, patrouille, renforts, escorte, marche forcée, sauve-qui-peut).

SIEGE

qu'en dépit de son genre, Siège n'a rien d'un Wargame traditionnel: le graphisme, très fin, est renforcé par les animations (les personnages bougent) et les possesseurs de carte SoundBlaster bénéficieront de bruitages très convaincants. Afin de s'y retrouver dans tout cela, on dispose dans le jeu de 3 modes de visualisation: une vue d'ensemble, qui, si elle permet de voir les armées symbolisées par des taches de couleurs, est surtout utile pour voir le château dans son ensemble; une vue moyenne, très stratégique et enfin la vue "par défaut" qui permet de voir les scènes -toujours de haut- en gros plan. Pour donner une idée de l'échelle, c'est un peu plus grand que dans Lord of the Rings. Afin de se déplacer rapidement, on peut, à l'aide du bouton droit de la souris, faire scroller l'écran dans n'importe quelle direction. Suivant la mémoire dont on dispose, c'est plus ou moins rapide. A propos de mémoire d'ailleurs, sachez que seuls ceux qui en possèdent (1 Mo minimum en EMS) pouront bénéficier des sons digitalisés. Petit défaut, le logiciel estime que vous devez pouvoir, pour gagner, soit résister à 90 jours de siège (assailli), soit garder un jour entier vos banières disposées dans le camp ennemi par les ingénieurs (assaillant). En fait, rien ne vous empêche de laisser tomber cette histoire de drapeaux et de combattre l'ennemi jusqu'au dernier puisque dans ce cas, le logiciel comptabilisera cette victoire. On l'aura compris, Siège est un jeu haletant qui vous permettra, durant de nombreuses heures (comptez 2 ou 3 heures par scénario) de parfaire votre sens tactique et vos connaissances des châteaux. Que vous soyiez amateurs de wargames ou non, vous prendrez beaucoup de plaisir à ce jeu.



MOULINEX



SIEGE SUITE

▲UP AND DOWN▼

▲ Ergonomie.
▲ Durée de jeu.
▲ Combats en temps réel.

▼ Pas d'option 2 joueurs.
▼ Son Adlib ridicule.
▼ Assiégé jamais à cours de nourriture.









De par leur caractère imaginaire, il est impossible de situer historiquement les châteaux que vous devrez assiéger ou défendre dans ce jeu. Toutefois, d'après leurs formes, ces bâtisses semblent fortement inspirées des ouvrages militaires construits en Europe. "Maizofaite", quelle est l'histoire des châteaux ? se demande le lecteur angoissé (à tort).

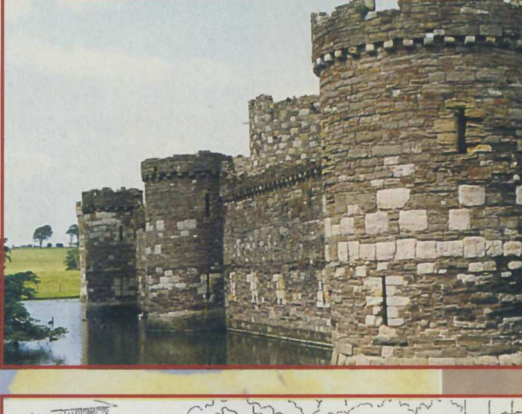


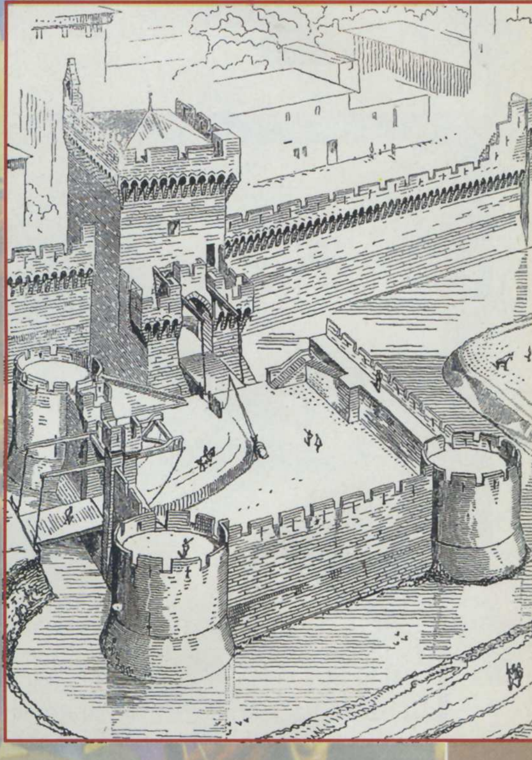
Même si de nombreux sites archéologiques attestent chez les celtes de l'existence de villages fortifiés par des barricades constituées de bois, d'osier et de pierres recouvertes de terre, il fallut attendre la fin de l'occupation Romaine pour voir apparaître en Gaule les ancêtres des châteaux forts. Il faut dire que dès 235 ap. J.C., les premières invasions des Germains remirent au goût du jour l'architecture militaire et les villages ne possédant pas d'enceinte édifiée par les Romains s'entourèrent de barricades semblables à celles du village d'Astérix. D'abord construites de façon anarchique avec les matériaux présents sur place et au gré de la nécessité du moment, ces fortifications furent systématiquement édifiées à partir de 280 ap. J.C. et entretenues pour faire face à la seconde invasion germaine de 352 ap. J.C., puis à celle des Visigoths à partir de 476 ap. J.C. Au Vème siècle, les Visigoths, qui avaient sonné le glas de l'Empire Romain d'Occident en attaquant Rome (bienfait !), règnaient en maître sur une région s'étendant de la Narbonaise à La Loire et se disputaent le reste du territoire avec les Francs et les Huns. Pendant cette période confuse où furent fortifiées les villes de Narbonne, Bézier, Agde, Carcassonne et Toulouse, on vit apparaître les premières enceintes flanquées de tours rondes ou carrées, inspirées des camps romains fixes ou "camps d'hiver (Castra Stativa). Voici la description qui en est faite par Flavius Vegetius Reginus au IVème siècle dans son Traité de l'Art Militaire: "(...) les anciens trouvèrent que l'enceinte d'une place ne devait point être sur une même ligne continue à cause des béliers qui battraient trop aisément en brèche, mais par le moyen des tours placées dans le rempart, assez près les unes des autres, leurs murailles présentant des parties saillantes et rentrantes. Si les ennemis veulent appliquer des échelles ou approcher des machines contre une muraille de cette

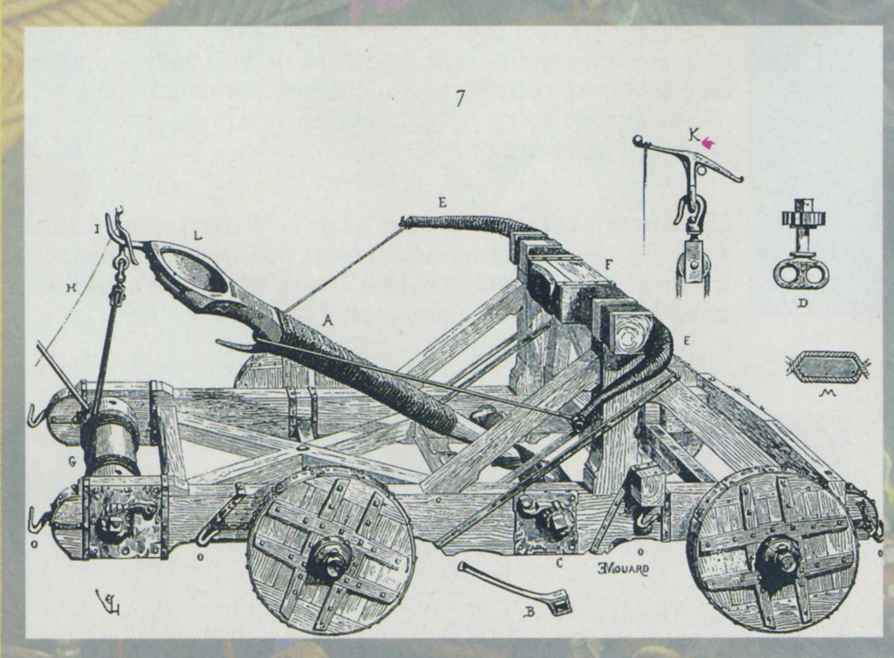
construction, on les voit de front, de revers et presque par derrière; ils sont comme enfermés au milieu de la place qui les foudroie.". Avec les Visigoths, les châteaux bâtis sur ce modèle antique avaient été améliorés mais les murs, à l'origine constitués de grosses pierres retenues par des lames de fer scellées au plomb, laissèrent bientôt place à de solide blocs taillés. Dès le XIIème siècle, sous l'influence des croisades et d'un système féodal offrant à quelques seigneurs l'opportunité d'être parfois plus puissants que le roi, les assaillants perfectionnèrent leur matériel. Le développement de toute une machinerie offensive força donc les "châtelains" à abandonner la fortification passive. Les tours d'enceintes, si chères à Flavius Vegetius, ne suffirent plus à contenir l'assaillant qui passait directement au dessus des remparts à l'aide de Beffrois roulants (baffraiz), lorsqu'il ne défonçait pas purement et simplement la porte à l'aide d'un bélier (bosson) recouvert d'un toit (chat, gate ou gats) le protègeant des jets de poix ou d'eau bouillante lancés des mâchicoulis. C'est dans le même temps qu'on vit apparaître dans les deux camps des spécialistes chargés de la mise en oeuvre de ces techniques: les engegneors ou ingénieurs. On décida donc d'adjoindre à l'enceinte fortifiée une autre ceinture (ligne de contre-vallation) semblable aux premières barricades en bois. Au XIIIème et XIVème siècle, on inventa les créneaux; Saint Louis puis Phillipe le Hardi rénovèrent à Carcassonne cette barricade rudimentaire et firent construire une seconde enceinte "en dur", elle- même précédée d'une immense tour (Barbacane) censée protéger la porte, point faible par excellence. A la même période, on vit certaines places fortes construire des forts plus petits, situés en avant poste et à la fin du XIVème siècle, on inventa le pont-levis, d'abord posé, puis articulé (fort de Vincennes). Eh oui, moi aussi ça m'a surpris mais les documents sont formels, jusqu'à cette invention, les portes "n'estoient fermées que de palis". Employés dès 1356 par le Prince Noir lors du siège de Romorantin, les canons (bouches à feu, acquéraux, sarres, spiroles et autres veuglaires) changèrent profondément les données du problème.

Certains monstres, envoyaient des boulets de 850 livres, tel le canon utilisé par Mahomet II lors du siège de Constantinople. L'engin, servi par 2000 hommes (mais si) et tiré par dix paires de boeufs explosa lors de son premier tir mais le ton était donné. A la fin du XVème, les seigneurs, financièrement incapables de fortifier leurs citadelles pour faire face à de tels projectiles, abandonnèrent peu à peu l'architecture militaire. Suivant un processus inverse dont l'Histoire est coutumière, les châteaux perdirent leurs fortifications devenues inutiles pour devenir, à la Renaissance, de "simples" résidences d'agrément.

MOULINEX





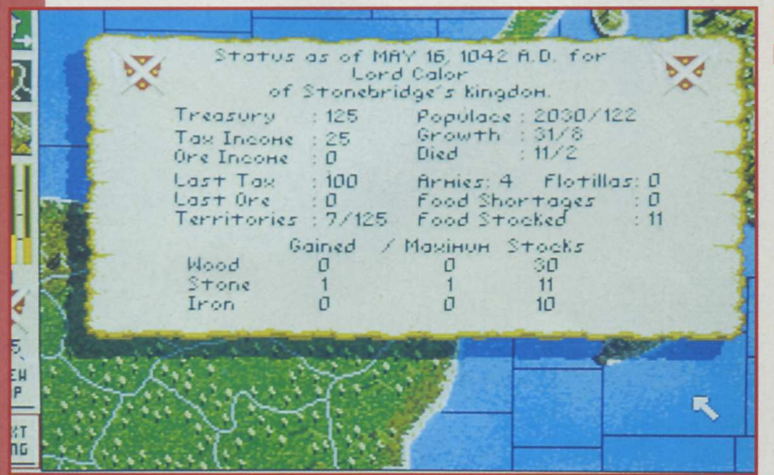






VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST

KINGDOMS OF ENGLAND II



Les indispensables statistiques pour la gestion de votre royaume : trésorerie, population, nourriture, matières premières etc.

Loin d'être un Must en matière de wargame stratégique, VIKINGS est cependant une bénédiction, car il permet aux amateurs de stratégie, hermétiques au mot "Wargame", dont je fais partie, de s'initier à ce genre. C'est en fait un jeu assez complet, comportant, à l'instar de Civilization, d'importants aspects économiques. Très sommairement, vous êtes le Seigneur d'un royaume médiéval, candidat au trône d'Angleterre. Vous devez pour ce faire, conquérir un certain nombre de territoires (défini selon le niveau de jeu) ou anéantir les autres Seigneurs. Vous êtes en effet loin d'être seul sur la liste mais devez affronter cinq autres Seigneurs contrôlés ou non par le jeu : en clair, vous pouvez y jouer jusqu'à six ! Mais la gestion d'un royaume n'est pas de tout repos : il faut s'assurer qu'il y a assez de nourriture, d'argent et de matières premières pour pouvoir espérer se constituer une puissante armée ou construire de beaux châteaux forts imprenables. Vous disposez d'innombrables écrans de statistiques pour donner tous vos ordres. Vos troupes comprennent différentes catégories de soldats qui vont des simples Fines Lames aux puissants Champions, en passant par les Catapultes et autres Archers. Tous ont des caractéristiques propres, utiles soit en attaque, soit en défense. Comme par hasard, plus ils sont puissants et plus ils nécessitent d'or et de matières premières pour le recrutement et l'entretien. A vous de bien gérer la composition de ces troupes car l'expansion mais aussi la défense de votre royaume dépendra de vos facultés de gestionnaire et de stratège. VIKINGS est donc un bon compromis entre les wargames purs et durs et les simulations économiques, très accessible. L'option à six joueurs laisse présager de sanglantes joutes entre amis (qui a dit que l'informatique "isolait" ?) Il est cependant assez regrettable que la réalisation ne suive pas. Les animations sont quasi inexistantes : on voit juste le déplacement des bannières représentant les troupes sur la carte (qui elle, par contre est très belle) et pendant une bataille, la seule animation que vous verrez est la diminution du niveau des hommes, sous forme de "thermomètres". Je ne parlerai ni de la musique, présente seulement lors de l'introduction, ni des bruitages car il n'y en a pas (sic !).

CALOR



Comme on ne le voit pas sur cet écran, la bataille fait rage. Les deux "thermomètres" indiquent le nombre de soldats encore valides des deux parties : c'est la seule animation que vous aurez. (quoi ? vous n'entendez pas le choc des armes et le poids des morts ? allez, un peu d'imagination !)

▲UP AND DOWN▼

▲ C'est un jeu très facile à comprendre et à manier.
▲ On peut y jouer jusqu'à six.
▼ Il n'y a aucun bruitage.
▼ Les animations sont rarissimes.

S OF CONQUEST

• Vous sélectionnez vos troupes pour consulter leurs statistiques et leur donner des ordres

• Vous sélectionnez vos territoires pour gérer l'agriculture, la construction des châteaux et le recrutement des soldats

• Vous prospectez vos terrains à la recherche de précieuses matières premières indispensables à toutes les actions de recrutement et de construction

• Vous contrôlez le niveau de ces fameuses matières (nourriture, bois, pierre, fer) : s'il se situe dans la moitié supérieure, vous pouvez en vendre, en dessous et vous devez en acheter ; ici, parce que le royaume se situe en grande partie sur des terrains boisés, vous disposez de beaucoup de... bois (ben oui, pas de patates)

• L'échelle des barres de matières premières : chaque barre correspondant à 40 unités, si vous aviez 80 unités, ce chiffre serait 2

• Les armoiries qui, si vous cliquez, dispensent toutes les statistiques sur votre royaume

• Quantité d'or de votre trésor

• Vous pouvez repérer les royaumes ennemis avec l'aide d'une carte générale

• Pour passer au tour suivant quand vous avez terminé de donner tous vos ordres

Votre royaume avec son beau château (le QG) est marqué en rouge, le bleu étant la couleur d'un Seigneur qui s'est établi sur le même continent que vous. Les petites bannières représentent les troupes (à mon avis, va y avoir de la casse très bientôt !)





Alors qu'allez-vous recruter comme hommes pour composer vos troupes ?

Cette carte générale vous permet de repérer les autres royaumes.







NFL

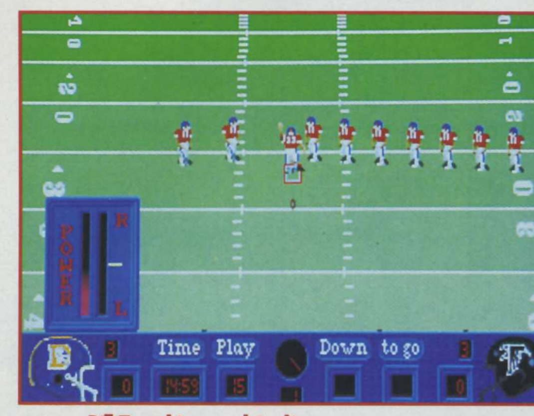
Le football américain fait chaque année de plus en plus d'adeptes dans notre beau pays. Faisant partie intégrante de la culture Américaine, ce sport se distingue par l'incroyable violence avec laquelle on le pratique. On comprend aisément que la tenue des joueurs soit rembourrée à donf de tous les côtés, mais le plus grand mystère règne quant à la façon dont ils parviennent à se déplacer avec. Jugez plutôt : il y a un casque, des épaulières, un tee-shirt, un protège-hanches, un protège- cervicales, deux protège-cuisses et tibias, une coquille (sans blague!), un pantalon, des baskets à crampons, sans parler du strict minimum : chaussettes, slip, bonnet de bain, panier à salade, couteau suisse, mitraillette, Joystick, Joypad, Super power, Mega Force, Abus dangereux etc... De toute façon dans le cas présent, on s'en tape royalement puisqu'une simple pression sur une touche ou un joystick s'occupera de gérer ce douloureux problème.

Le programme aborde tous les aspects réels du jeu, de la création d'une équipe en passant par son entraînement pur et dur jusqu'à la fabuleuse finale du Super Bowl, consécration suprême de ce sport. Mais avant d'en arriver à ce stade (de foot, ahah) il va falloir transpirer de longues heures durant afin de trouver la recette miracle de l'équipe magique. Dans un premier temps, il vous faut choisir un par un les joueurs composant votre future équipe en fonction de leurs diverses compétences, chaque joueur pouvant être modelé selon votre goût à la manière d'un jeu de rôle. Les plus fénéants disposent d'un tas d'équipes toutes faites. Puis, intervient le choix de votre terrain d'attache. Pendant l'entraînement, un cahier vous permet de noter les différentes combinaisons de jeux travaillées, ainsi que les résultats obtenus durant les matchs de pré-saison. Lorsque l'équipe est fin prête, vous décidez de débuter la saison du Super Bowl (qui dure la bagatelle de dix-sept semaines) en tant qu'acteur cette fois ci. Vous voilà enfin dans la peau du joueur que vous affectionnez le plus grâce à un menu prévu à cet effet. Puisque nous y sommes, ce menu sert à paramétrer bon nombre d'éléments du jeu, comme l'humeur de madame Météo, la difficulté des transformations (vitesse du curseur), la gravité possible des blessures ... et ce pour chacune des deux équipes.

Le paramétrage de la difficulté du jeu se fait ici. Du choix du joueur que vous allez diriger jusqu'à la durée de la partie, chaque option a son importance...

Le jeu se déroule dans le sens de la longueur avec un scrolling en profondeur. Les personnages sont rikikis mais assez nets, suffisamment en tout cas pour distinguer votre joueur et la flèche qui le repère. Comme de façon coutumière dans ce style de programme, l'action est sans cesse ponctuée par le choix des formations offensives ou défensives à adopter suivant les nombreuses phases du jeu. Il est certain que cela devient vite frustrant pour un cinglé de la manette, mais pensez plutôt aux millions de dollars que rapporte le Super Bowl à son vainqueur! Le jeu n'en vaut-il pas la chandelle? Tour à tour joueur puis entraîneur, ce logiciel vous permet de découvrir ce sport qui enthousiasme des millions d'américains. Souffrant d'un graphisme un peu simpliste mais d'une bande sonore béton (voix digits...), NFL valorise le côté simulation au détriment de la phase action. Mais les accros de ce sport y trouveront une bonne occasion d'accomplir leur rêve : créer le "Dream Team" du football américain. Alors bon courage...

LORD CASQUE NOIR



Bill Tompkins en plein dégagement...

EDITEUR : KONAMI
SUR PC

FOOTBALL AMERICAIN — NOTICE VO : 13
NON — 3,7 MO
1 OU 2 JOUEURS — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	11
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

75%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

▲UP AND DOWN▼

- ▲ le côté simulation
- ▲ les effets sonores
- ▲ le jeu à deux

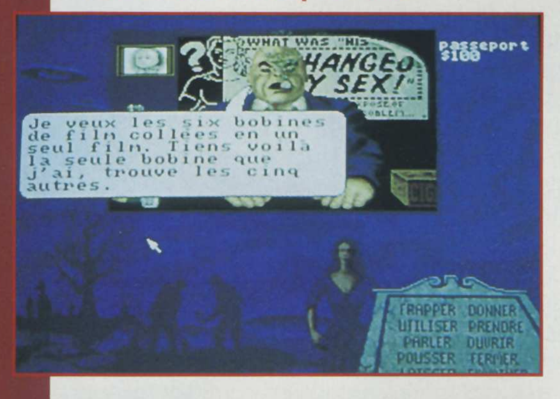
- ▼ le graphisme
- ▼ personnages trop petits
- ▼ scrolling saccadé

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

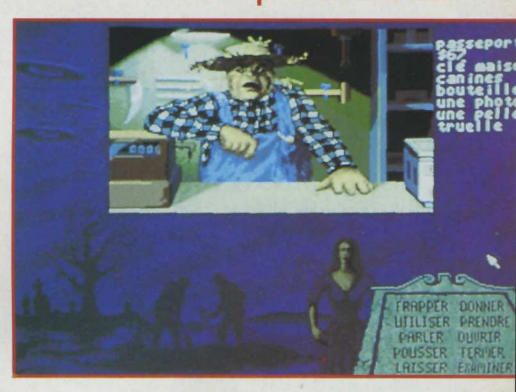
Il fallait vraiment être gonflé pour adapter le film le plus nul, car PLAN 9 FROM OUTER SPACE est réellement un film et ce "chef d'oeuvre", écrit, réalisé et produit par Edward Wood Jr. a vraiment obtenu le Golden Turkey, Prix décerné aux pires gâchis de pellicules. Je vous situe le film pour que vous saisissiez tout l'humour au second degré que peut contenir le jeu. Le film raconte l'histoire de la neuvième tentative de conquête de la Terre par les extraterrestres, d'où son titre. Pour le réaliser, Edward a cassé sa tirelire et parié tous ses économies, très maigres en l'occurrence : les décors sentent bon le contre-plaqué (pierres tombales en bois, cabine de pilotage d'avion en bois, technologie extraterrestre en bois...), les "trucages" sont lamentables, il n'y a que quatre acteurs pour jouer tous les rôles, le montage donne lieu à des scènes assez étonnantes (pendant la tirade d'un acteur, il a changé de costume tandis qu'on passe du jour à la nuit, puis retourne au jour, etc.), et je vous passe les costumes des extraterrestres. Revenons à présent au jeu. Le scénario est simple : le producteur de PLAN 9 a perdu ses bobines de film et vous charge de les retrouver. C'est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de classique, avec des verbes d'actions à effectuer et la fenêtre graphique habituelle. La réalisation est honnête avec cependant la possibilité, à plusieurs reprises, de visualiser des extraits digitalisés du vrai film. Vous visitez cimetière, fouillez tombes et cryptes, voyagez dans des pays exotiques... Certaines actions à accomplir sont vraiment étranges et bizarres comme par exemple donner la photo de Bela Lugosi, un acteur spécialiste des films "d'horreur" de série Z, mort pendant le tournage de PLAN 9, à une bande de chauves-souris fanatiques, et certaines trouvailles sont carrément comiques (dans le cimetière, vous trouverez un téléphone dans la tombe d'un illustre inconnu, un certain James Dean ; en guise de carte de crédit, vous avez une TrEx, Transylvania Express). Le point fort du jeu est donc son ambiance ; si vous êtes fan des "nanars", tellement nuls qu'ils sont parfois devenus des films-cultes, vous retrouverez toutes leurs saveurs dans ce jeu.

CALOR

Votre première rencontre est le producteur qui vous confiera une mission des plus délicates.



Le quincaillier (il ressemble à quelqu'un...) vous vendra tout plein d'outils très utiles.





Un peu de calme et de volupté dans ce monde brutal n'a jamais fait de mal à personne (hem !).

EDITEUR : GREMLIN

SUR AMIGA



AVENTURE — NOTICE VF: 13



1 MO — 4 DISCS



1 JOUEUR — SOURIS

GRAPHISME	12
BRUITAGE	-
MUSIQUE	10
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	13
INTERET	13
ORIGINALITÉ	15

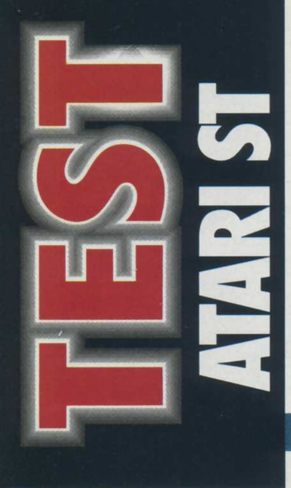
65%

DEJA TESTE PAR MOULINEX DANS JOY 28 SUR PC

▲UP AND DOWN▼

▲ L'humour au second degré est décapant. L'ambiance des nanars est sympa.

▼ Les graphismes ne sont pas extraordinaires. Il y a peu d'animations. Le scénario est très linéaire.



CRAZY



La météorologie fait quelquefois des siennes. Munissez-vous de pneus neige et tout ira pour le mieux !

Piloter une Lamborghini Diablo est le rêve de beaucoup d'entre nous. crazy cars III va vous aider à l'exaucer en vous proposant de participer aux "Saturday Night Races", courses parfaitement illégales basées sur des paris inconscients. Vous voici donc aux Etats-Unis avec la ferme intention de vous en mettre plein les poches ! Vous décidez donc de vous inscrire comme participant à ces courses délirantes. Seulement voilà, l'inscription n'est pas gratuite, loin s'en faut, et, n'ayant que très peu d'argent, seule la quatrième division vous est accessible.

Chaque course vous permet d'engranger une certaine somme d'argent, à condition d'arriver dans les trois premiers ; c'est indispensable pour participer au "Challenge Inter-Division" donnant l'accès à la division supérieure. Bien entendu, les courses sont de plus en plus difficiles et vos adversaires de plus en plus coriaces ; c'est pourquoi il vous est possible de customiser votre véhicule à l'aide d'options sophistiquées telles que de nouveaux pneus, un détecteur de radar, une boîte cinq vitesses, un moteur gonflé ou encore un Turbo-boost pour une patate d'enfer de dix secondes. Les lunettes infrarouges sont également très utiles pour voir dans l'obscurité. Chaque division comporte quinze courses, représentées par des étoiles sur une carte des Etats-Unis. Les étoiles sont de deux couleurs, validant ou non votre droit de participer à la course correspondante en fonction de vos moyens financiers. Lorsque l'on clique dessus, apparaissent des renseignements concernant le prix de l'inscription, la valeur du premier prix, le niveau des concurrents, la présence certaine ou non de la police ainsi que les conditions climatiques prévues. Pour en finir avec l'aspect technique, un garage est à votre disposition pour effectuer les réparations nécessaires après une course périlleuse.



Les décors sont très agréables. Matez-moi un peu ces montagnes...

Vous voilà enfin inscrit à la première épreuve de ce tournoi impitoyable. Si des coureurs professionnels participent à la même course que vous, un système de pari vous permettra de miser sur vos chances de victoire et une première place vous assurera une petite fortune. Mais n'oubliez pas que chaque participant est là pour gagner et que certains n'ont aucune pitié. Les courses se déroulant sur des routes publiques, la police essaiera de vous coincer à la moindre infraction (vous l'êtes en permanence) et les chauffards du samedi soir ne seront pas toujours faciles à éviter. Il est tout de même possible de semer les flics, mais c'est en prison que vous irez directement s'ils vous rattrapent.

Mais la grande originalité de ce soft vient du fait qu'il réagit intelligemment. Un exemple : si la police vous poursuit et qu'un autre concurrent vous double comme un taré, la police se mettra à sa poursuite en oubliant complètement que vous êtes aussi débile que les autres. Sympa, non ? Il est même conseillé dans la documentation de projeter un véhicule

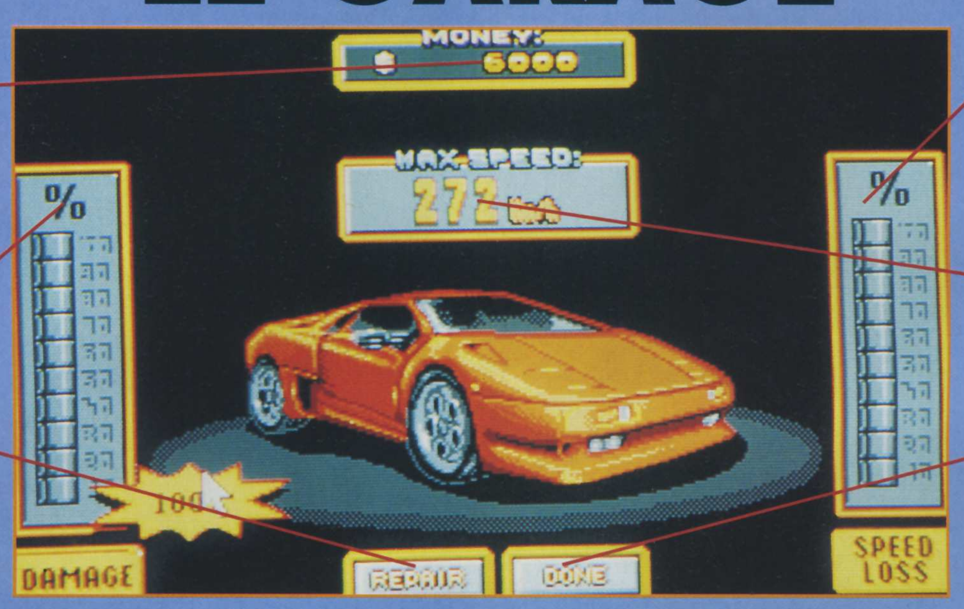


Une rencontre explosive entre deux voitures vient de se produire. Une seule solution : fffrrreeeiiinnnnneezzzzz !!!!

CARS 3



LE GARAGE



APRES CHAQUE COURSE, OU PRESQUE, UNE PETITE VISITE AU GARAGE EST DE RIGUEUR.
SI PAR MALHEUR VOTRE VOITURE DEVAIT TOMBER EN PANNE PENDANT UNE ÉPREUVE, CE SERAIT LA FIN DU JEU.

voisin sur les patrouilles de "cops" pour que l'embrouille soit totale ! Mais la police n'est pas la seule à réfléchir, en effet, vos adversaires ont des réactions très logiques. Ils vont gérer leur argent au mieux en équipant leur voiture au bon moment et en s'inscrivant aux courses qui sont à leur portée. Méfiez-vous donc des gros parieurs, ils ont sûrement une voiture trafiquée à mort ! Les qualifications aux "Challenge Inter-Division" se déroulent sans adversaire mais avec des camions qui déboulent en sens inverse, ça cartonne sec ! Les courses ont lieu dans des décors géniaux avec une vue très lointaine sur le reste de la route, un peu à la façon de Vroom, à tel point que l'on aperçoit quelquefois plusieurs montées et descentes qui pointent le bout de leur nez à l'horizon. C'est absolument génial. Le maniement de votre véhicule est une référence en la matière et les deux feux rouges arrière s'allument progressivement lorsque l'on freine (je ne vois pas le rapport, j'avais juste envie de l'écrire à cet endroit, je ne sais pas pourquoi, ça me prend parfois...).
Le graphisme est très agréable et coïncide au climat et à l'endroit de la course. Le son, quant à lui, n'est pas génial mais pas trop stressant comme c'est souvent le cas dans ce genre de programme.
crazy cars III n'offre pas seulement une excellente course de voitures mais aussi un scénario intéressant et une programmation relativement soignée, ce que l'on n'avait pas vu depuis bien longtemps... Vous pouvez donc l'acheter les yeux fermés, c'est du béton !

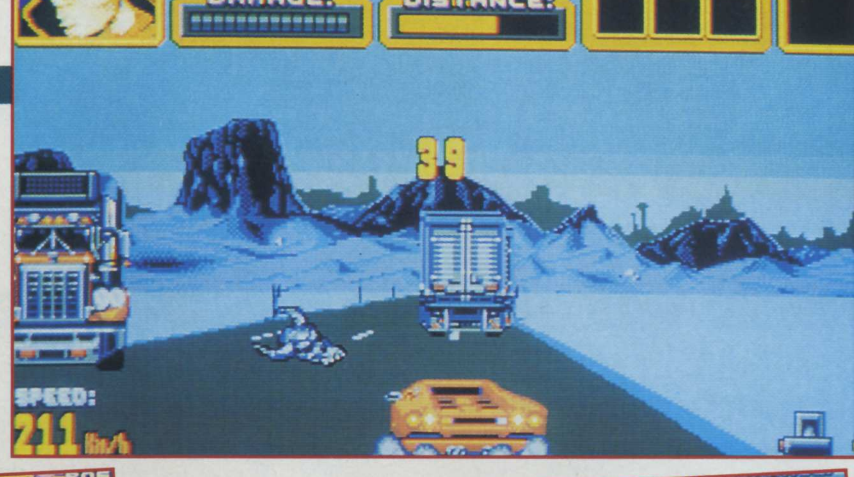
LORD CASQUE NOIR

▲UP AND DOWN▼

- ▲ L'intérêt
- ▲ L'animation
- ▲ Le graphisme
- ▲ La "jouabilité"
- ▼ Le son
- ▼ Un seul joueur



CRAZY CARS 3



Le "Challenge Inter-Division" ne se déroule pas comme les autres courses. Il s'agit d'une épreuve contre la montre permettant de progresser dans la division supérieure. Des crânes d'animaux répartis sur la route ralentissent votre progression. A l'issue d'une telle course, il vous sera possible de sauver la partie.



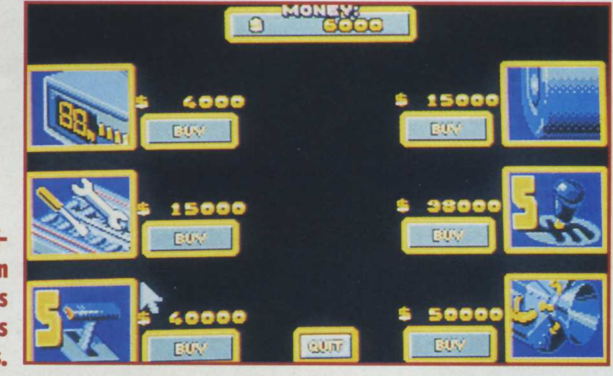
Certains tunnels se suivent mais ne se ressemblent pas.



La carte des Etats-Unis revue et corrigée par Titus. Les étoiles représentent les lieux des différentes courses. La grosse étoile du milieu est l'endroit où se déroulent les courses de qualification : les "Challenge Inter-Division".

REFERENCE

Améliorant Vroom par certains côtés, ce jeu introduit le concept de Challenge qui prolonge très largement sa durée de vie. Malgré une animation moins fluide mais un décor ô combien plus travaillé que ce dernier, la "jouabilité" de Crazy Cars III reste tout de même très souple. Il propose une grande variété de parcours différents (plus de 60 courses). Le son reste en faveur de Vroom, qui reste la référence en la matière. L'aspect simulation pure de la conduite penche également en faveur de Vroom mais elle est tellement parfaite qu'il aurait été très difficile de faire mieux. Pour ma part, je trouve Crazy Cars III vraiment fabuleux et je ne saurais les départager. A bon entendeur, salut !



Le magasin est d'une grande utilité. "Kiter" sa voiture au bon moment est essentiel pour ne pas se faire distancer par les autres concurrents.

EDITEUR : TITUS
SUR ATARI ST

SIMULATEUR — NOTICE VF:15 — 1 MO — 2 DISQUETTES — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

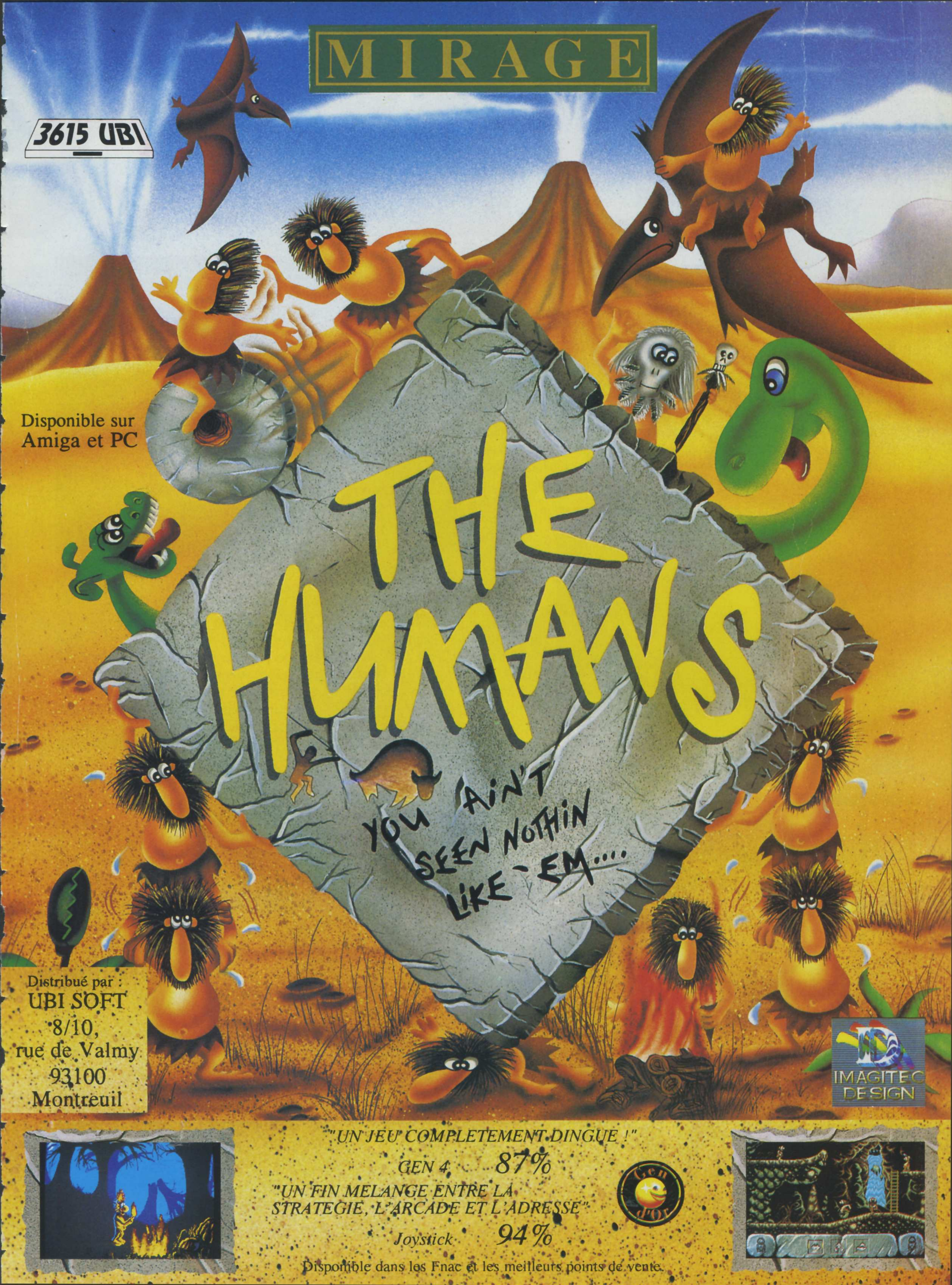
GRAPHISME	18
BRUITAGE	13
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

91%

DÉJA TESTÉ SUR AMIGA DANS JOY N°29



Les sorties de route sont très bien gérées par le soft. Dans ce cas, pas de panique, passez à droite de l'arbre.

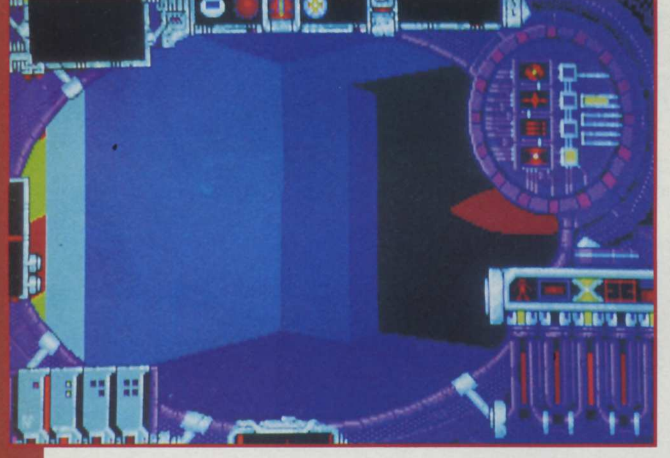


MIRAGE
3615 UBI
Disponible sur
Amiga et PC
THE HUMANS
YOU AIN'T SEEN NOTHIN LIKE-EM....
Distribué par :
UBI SOFT
8/10,
rue de Valmy
93100
Montreuil
IMAGITEC DESIGN
"UN JEU COMPLETEMENT DINGUE !"
GEN 4 87%
"UN FIN MELANGE ENTRE LA STRATEGIE, L'ARCADE ET L'ADRESSE"
Joystick 94%
Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

CYBERCO

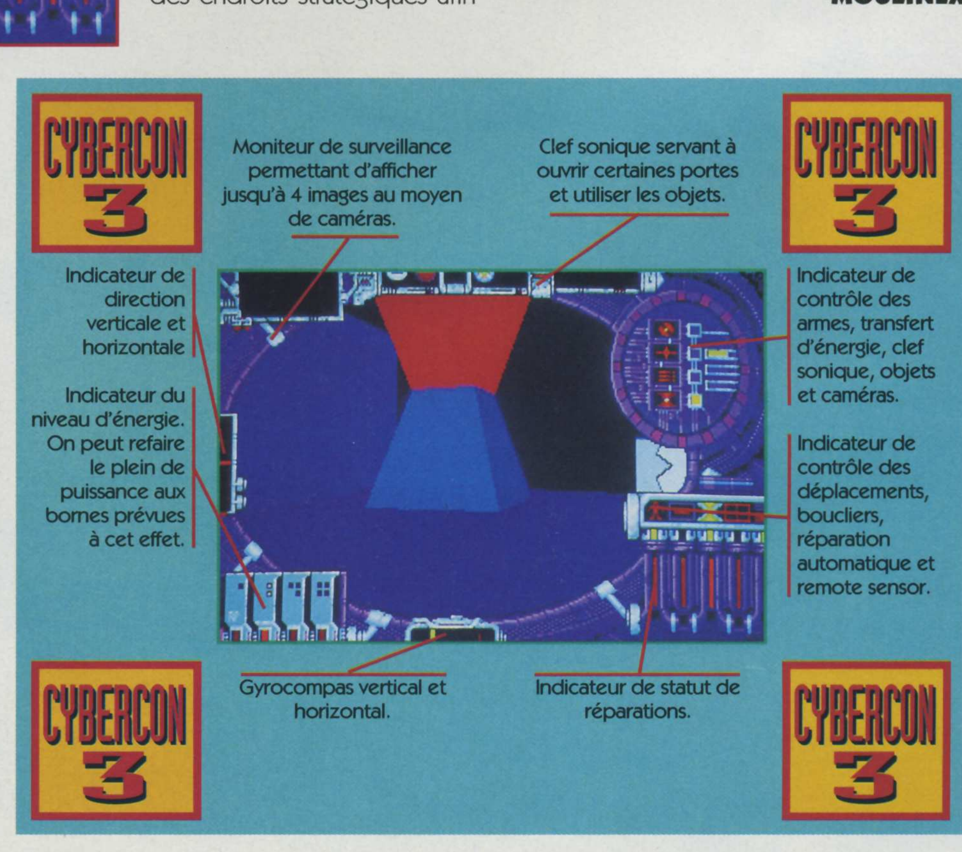
Un super vilain s'est planqué dans un labyrinthe protégé par toute une armada de robots. Le but du jeu est de traquer la bête mais pour cela, il faut échapper aux robots et explorer les 350 pièces que vous propose Cybercon III. En dépit d'une protection assez pénible (qui ne punit que les joueurs honnêtes), Cybercon III est passionnant.

Equipé d'un scaphandre disposant de tas de gadgets (bouclier, armes, caméras, etc.), vous vous déplacez rapidement en caméra subjective dans un univers 3D très fluide. Il est possible d'aller à droite et à gauche mais aussi de sauter. Pendant la partie, il faut échapper aux robots de surveillance et surveiller sans cesse les différents indicateurs. Vous pouvez réparer en cours de route et, surtout, poser jusqu'à quatre caméras dans des endroits stratégiques afin de garder un œil sur les mouvements de l'ennemi. Le son est assez simplet et les vues 3D sans surprise mais l'animation est rapide. A noter toutefois que le graphisme de votre scaphandre en vue extérieur a été retravaillé par rapport à celui de la version Amiga et qu'il dispose maintenant d'un affichage 3D en 256 couleurs. Dommage que le reste des écrans n'en comporte que 16.



MOULINEX

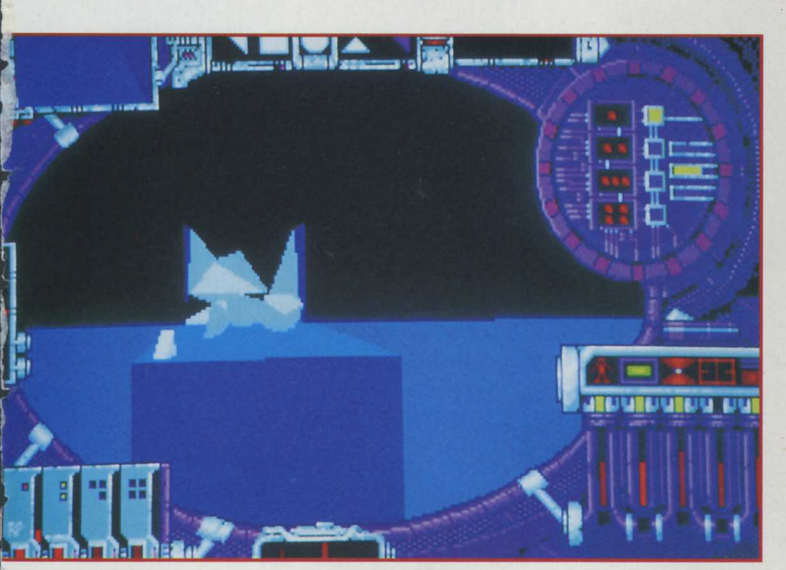




ON III

▲UP AND DOWN▼

▲ Durée de jeu.
▲ Vitesse des déplacements.
▲ Dual pack.
▼ Bruitages moyens
▼ Manuel d'utilisation en anglais


Les vues 3D, très classiques, sont en revanche extrêmement rapides et fluides.

Deux ou trois choses que je sais d'elles ; je parle de la notation des cartes sonores. Lorsque l'option Sblaster, par exemple, n'est pas cochée, cela ne veut pas dire que le jeu ne tourne pas avec cette dernière, mais simplement que celle-ci fonctionne en mode Adlib et donc que le logiciel n'utilise pas la carte à 100%.

LE NOTEUR FOU.

JAMES POND A



FEEDING TIME. L'étoile de mer est en train de remplir sa bassine de bonbons. Sous le pont les poissons attendent avec impatience d'être nourris.

Voici enfin le troisième volet des aventures de James Pond. Cette fois, il rejoint ses amis pour participer à une grande compétition sportive délirante et tarée du crâne.
Huit épreuves cinglées vous attendent, plus d'autres épreuves bonus si vous vous comportez bien. James Pond la sardine n'est plus tout seul, 4 nouveaux poissonneux sont là pour participer à la compétition la plus débile que l'histoire ait pu nous rapporter. Voici les huit épreuves...
100 Meter Splash, la course de 100 mètres, donc, sur l'eau, en plus. Où notre ami James Pond fonce d'abord sur la terre ferme avant de courir sur l'eau. Le joueur doit agiter le joystick de gauche à droite et de droite à gauche le plus rapidement possible, une barre d'énergie située en bas de l'écran indique à quelle vitesse vous allez.
Kipper Watching (les anglophiles peuvent en profiter pour traduire tous les mots anglais du jeu, les noms des personnages et les noms des épreuves, c'est du jeu de mot à tout bout de champ). Dans cette épreuve, vous devez empêcher des ballons de plage qui volent dans les airs de rebondir sur des phoques endormis sur la plage. Au fur et à mesure que le temps passe, vous devrez repousser des vagues de ballons de plus en plus importantes. A l'aide du joystick, vous déplacez votre propre phoque et, en le faisant sauter, vous frappez les ballons qui sortent alors de l'écran. Si deux phoques sont réveillés par un premier choc, puis s'ils sont frappés à nouveau, ils sortent aussi de l'écran et la partie est perdue. Vous devez tenir comme ça pendant un temps donné pour être qualifié et obtenir des points et une médaille selon votre performance.
Feeding Time. Cette fois, vous contrôlez Freddy Starfish l'étoile de mer. Il tient un récipient dans ses branches, et fait le plein de bonbons grâce à deux distributeurs situés sur les bords de l'écran. Freddy se trouve sur un pont et doit nourrir les poissons qui se trouvent dans la rivière. Ces derniers sortent de l'eau et montent de plus en plus ; à chaque fois que vous en nourrissez un, il replonge dans l'eau. Le danger est simple, des hameçons apparaissent au bout de cordes ennemies, vous devez donc nourrir les poissons pour qu'ils disparaissent au fond de l'eau, afin qu'ils ne soient pas tentés de gober les bonbons piégés et mortels. Vous êtes éliminé quand plusieurs poissons se sont faits attraper.
Hop Skip And Jump. Cette épreuve est une version revue et corrigée du saut en longueur. Vous dirigez alors la bestiole la plus adaptée pour ce genre d'épreuve, F-Foresque Frog, la grenouille. Prenez de la vitesse en agitant le joystick le plus rapidement possible, puis à la marque appuyez sur le bouton, continuez à secouer votre manette pendant l'envol de la grenouille, quand cette dernière atterrit appuyez sur le bouton et définissez l'angle idéal de saut final. Vous devez arriver à une distance minimum pour être qualifié.
Bouncy Castle. Pond fait à nouveau son apparition pour nous montrer ses talents de gymnaste. Au fond d'un château, deux éponges des mers vous attendent. Comme au trampoline, vous devrez sauter dessus pour atteindre les hauteurs les plus fabuleuses. Profitez-en pour effectuer des figures et ramasser les bonus situés dans les airs. Vous devez exécuter un nombre donné de figures dans un temps limité.
Shell Shooting. Des lepas rampent sur le sol, vous devez sauter sur le bord de leur carapace pour les faire décoller dans les airs, puis,

LEAP FROG. L'épreuve de sauts d'anguilles électriques. La grenouille va devoir montrer ses talents bondissants pour éviter de se faire électrocuter trop souvent.



HOP SKIP AND JUMP. La grenouille est sur la ligne de départ. Si vous restez trop longtemps sans bouger, les pingouins, qui font office d'arbitres viendront vous botter les fesses.

AQUATIC GAMES

en appuyant sur le bouton de feu, les récupérer dans une gamelle que vous avez dans le dos. Cette épreuve est très difficile, il faut bien viser pour faire décoller les coquillages sans les écraser complètement, puis des réflexes sont nécessaires pour les rattraper.
Tour de Grass. Mark le requin a décidé de faire le cacou sur son vélo à une roue. Vous devez manier le joystick en le faisant tourner toutes les directions dans le sens des aiguilles d'une montre. A l'aide du bouton, vous pouvez sauter pour tenter d'attraper des bonus. Sur votre route, déjà très accidentée et vallonnée façon dents de scie, se trouvent des crabes que vous devez éviter en leur sautant par-dessus. Inutile de vouloir aller trop vite, mieux vaut ne pas faire d'erreur et ne pas foncer dans les crabes, ils vous feraient perdre trop de temps.
Leap Frog. Cette dernière épreuve est en fait l'équivalent d'une course de 110 mètres haies. Vous dirigez à nouveau la grenouille, et en secouant le joystick de gauche à droite, comme d'habitude, vous prenez de la vitesse. Le bouton de feu vous permettra de sauter pardessus les haies qui sont en fait des anguilles électriques. Si vous les touchez, vous perdrez tout votre élan, et par là-même, beaucoup de temps.
Toutes les épreuves sont contrôlées à l'aide du joystick et la maniabilité et le temps de réponse sont excellents. Visuellement, les épreuves sont toutes magnifiques, avec des décors de fond très détaillés, des personnages animés qui arbitrent ou qui servent de public, et des tonnes de gags que vous ne découvrez qu'au fur et à mesure des parties. La plupart des épreuves se jouent contre la montre, sauf celles où est enregistrée la distance de votre saut. Trois modes d'entraînement différents vous sont proposés, vous pourrez donc vous habituer à chaque épreuve séparément. Le petit défaut du jeu est le suivant : si vous jouez seul en compétition, il n'y a pas de véritable différence avec l'entraînement, le challenge perd alors de son charme. James Pond Aquatics devient véritablement génial quand on y joue à plusieurs. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans la même compétition, chacun à tour de rôle pour chaque épreuve. Celui qui obtient les meilleurs temps gagne, c'est tout bête.
Si vous avez déjà joué avec des softs qui compilent des épreuves sportives, vous avez une idée du déroulement et du fonctionnement de James Pond Aquatics Games, l'originalité est placée sur le côté amusant et délirant des épreuves. Seule épreuve un peu décevante, celle du Bouncy Castle, un peu trop répétitive. Autre défaut, quand vous jouez à plusieurs, chaque joueur dirige un personnage identique graphiquement à celui du copain. Il n'y a pas de possibilité d'entrer de nom de joueur, ce qui prête parfois à confusion. «Nnnnnwah, c'est à moi de jouer, rentre chez ta mère, passe moi l'joystick, j'vais t'latter -BAGARRE-BAFFE-COGNE-COGNE».
Les trois meilleurs temps de chaque épreuves gagneront les médailles correspondantes, le but étant aussi de battre les records que l'ordinateur mémorise brillamment. Malgré la réticence déclarée plus haut à propos du mode un joueur, notons tout de même qu'il reste meilleur que dans tout autre jeu de ce type, surtout au niveau des graphismes, de la maniabilité et des animations. Les effets sonores sont réussis aussi, on ne pouvait attendre moins de Richard Joseph. Pour ce qui est de la programmation, même chose, Steve Bak nous offre encore des scrollings rapide et fluides. Si vous avez envie de vous lancer dans la compétition, n'hésitez pas, mais pensez à prendre un joystick résistant, il va en prendre un coup.

SEB / DEREK DELA FUENTE







▲UP AND DOWN▼

▲ Les graphismes très colorés et très mignons
▲ La maniabilité excellente

▼ Le mode multi-joueurs où l'on dirige des personnages identiques sans pouvoir les nommer pour les reconnaître.



DOUBLE DRAGON III



Les blousons noirs sont de la partie. Ils n'ont franchement pas l'air aimable, mais qu'importe, vous êtes le meilleur.

Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, vous emmènera aux quatre coins du monde à la recherche des trois morceaux de la fabuleuse pierre de Rosette, joyau légendaire jalousement détenu par vos pires ennemis. Mais vous vous étiez préparé à une telle excursion depuis bien longtemps et le moment est maintenant venu de faire vos preuves dans un combat sans merci qui n'épargnera que le vainqueur (logique non?) où seul, un moral d'acier, des muscles surentraînés et un sang-froid inébranlable vous permettront d'y parvenir. Mais après tout, n'étiez-vous pas là pour ça? Après une présentation très correcte agrémentée d'une musique d'enfer (ça commence bien), un écran vous invite à sélectionner le mode un ou deux joueurs, ainsi que votre personnage en appuyant sur les touches de fonction F1 et F2 (en mode deux joueurs, l'un utilisera le clavier et l'autre le joystick). L'action démarre enfin. Vous voilà donc en quête de la première pierre, errant dans les rues malfamées d'une ville Américaine en mal de vivre. Vous pouvez flipper comme un vieux chien du Bronx car les loubards sont armés jusqu'aux dents. Mais qu'importe, ce ne sont que quelques battes (des battes oui, mais des panzan... on se calme) et votre profonde inconscience vous incite fortement à foncer dans le tas, tâche rendue d'autant plus facile qu'il vous est possible d'acheter des points d'énergie, des vies supplémentaires ainsi que des armes, alors à d'autres hein! Mais vos adversaires sont redoutables. Dès le premier tableau, ils vont tenter de vous éclater la tête à la moindre occasion. C'est pas très cool mais ce n'est rien à côté des niveaux suivants : il essayeront de vous rouler dessus en Harley, de vous découper en tranches, de vous balancer sur des pics... j'en passe et des meilleures. Chaque stage se décompose en deux étapes distinctes à la fin desquelles un méchant garçon veut absolument vous frapper, allez savoir pourquoi! Ils sont fous ces chinois. Toutes les prises conventionnelles sont réalisables : coup de poing, coup de pied, sauter, tourner sur soi-même et ramasser des armes. Vous pourrez ainsi vous doter de sabres, exploser vos ennemis à la grenade puis les achever au nunchaku ou au bâton. Mais je crains bien que tout ceci soit tout juste suffisant. Votre mission serait déjà très difficile si votre héros effectuait correctement les mouvements requis lorsque vous le lui demandez, ce qui, bien entendu, n'est pas toujours le cas. Pour être tout à fait franc, on frise "l'injouabilité". Bien que le scrolling soit très correct, les gestes restent saccadés (même sur un 486 à 33 mhz), les graphismes ne sont pas dignes du VGA et les sons exploitent assez mal les cartes sonores. De plus,



Les différents magasins disséminés de part et d'autre de la ville vous permettent de reprendre des forces, d'acheter des armes et même des vies supplémentaires!! C'est beau le progrès.

la musique est quasi inexistante pendant le déroulement de la partie. Il n'en reste pas moins que la rareté de ce genre de jeu sur PC le catapulte parmi l'un des meilleurs du genre. Seuls, les amateurs y trouveront un intérêt certain. Mais on est tout de même très loin des consoles !!! Dommage...

LORD CASQUE NOIR

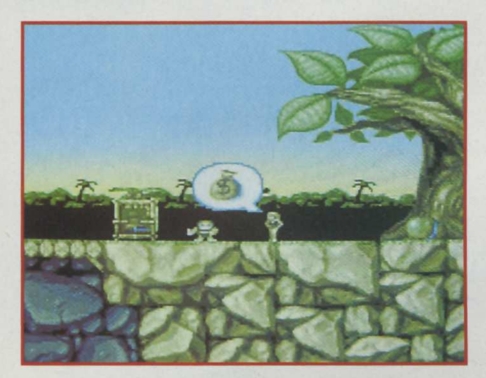


▲UP AND DOWN▼

▲ l'idée des magasins
▲ le nombre de tableaux
▼ le graphisme
▼ l'animation
▼ les bruitages



UGH



"Si ce truc là vole, je me fais la gonzesse, faut pas déconner non!"

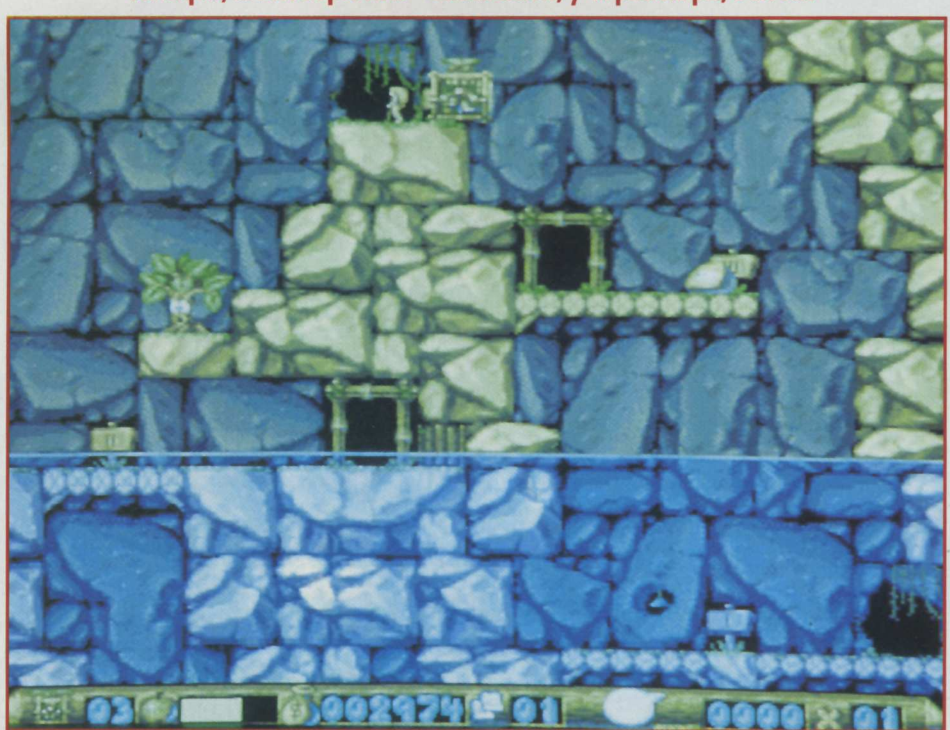
Il y a des millions d'années, il n'y avait strictement que dalle, voire même rien du tout. C'est alors que naquit un gros machin tout rond, légèrement aplati sur deux côtés opposés, avec plein de flotte autour. On l'appela la Terre. Remarquez que Boule de flotte aurait été un joli nom, mais ça n'aurait pas du tout collé avec ce qui s'est passé quelque temps après : l'apparition des premiers continents. (vous pourrez trouver la suite de cette fabuleuse épopée dans toutes encyclopédies dignes de ce nom). Ugh est un gentil petit homme de cromagnon se morfondant d'amour pour la belle Ughette qu'il trouve vraiment super chouette. Mais ce merveilleux canon se fout totalement de notre héros et de sa passion. A moins que... "Si tu peux me couvrir de diamants, m'offrir une bague pour mes vingt ans et me submerger d'argent, tu seras mon amant" lui dit-elle. "Notre union ne se fera qu'à ces trois conditions!". Notre petit homme n'ayant pas un centime plongea aussi sec dans une profonde déprime. Il partit dégoûté, s'asseoir sous un pommier. Il s'assoupit et s'endormit d'un profond sommeil comme une petite vieille. Tout à coup, une douleur aiguë le redressa comme une grue. Une pomme venait de lui tomber sur la tête et une idée géniale venait de naître. Il allait enfin gagner plein d'argent, vous allez voir comment. Les habitants de la préhistoire logeaient dans des grottes, situées la plupart du temps sur des flancs de falaise où il était très difficile de se déplacer d'un endroit à l'autre sans risquer sa vie sur ces pentes abruptes. Ugh eut donc l'idée d'inventer un ascenseur volant pouvant transporter chaque citoyen vers les grottes avoisinantes. En pédalant à donf, son engin est même capable de transporter une pierre qu'il largue par la suite comme une bombe au-dessus des monstres devenant très vite envahissants. Le voici donc parti dans sa folle machine à la recherche du moindre client susceptible de lui rapporter un peu d'argent. Ah, voici le premier passager qui pointe le bout de son nez. "UGH ouiguhi" (traduction : Ugh, emmène moi au troisième chez Ginette s'te-plaît). C'est parti mon kiki....

Bien évidemment, votre rôle dans tout ça consiste à diriger Ugh dans tous ses déplacements. Le premier niveau permet de s'adapter au maniement de l'ascenseur et à l'originalité de ce jeu. Lorsque vous emportez un passager avec vous, il faut vous dépêcher de le déposer où il le désire car les autres clients s'aglutinent à la sortie des grottes. De plus, un atterrissage un peu brusque ou mal placé foutra tout le monde à la baille. Pour corser la difficulté, chaque tableau est chronométré, ce qui oblige de rapides réflexes, mais rassurez vous, une pierre peut être larguée sur un arbre libérant quelques fruits, qui, une fois ramassés, remettront le chrono à zéro. Chaque nouveau stage présente de nouvelles difficultés destinées à empêcher votre progression normale. Un piaf immense tentera de vous percuter en plein

L'arbre magique vous permet, en lui tapant dessus, de vous faire gagner du temps.



Ce tableau se caractérise par une montée rapide des eaux. Prenez en premier lieu les clients du bas, remarquez, là c'est un peu tard. "Oh ben ceux-là, y m'paieront pas, c'est sûr!"







Le Trioptérus est un animal hyper gentil, doux, agréable, cool quoi ...`

En fait, c'est une véritable ordure qui n'en rate pas une pour vous casser les bonbons

vol, le Trioptérus de détruire votre magnifique engin... Certains endroits se retrouvent immergés en quelques instants et il vous faut prendre votre élan pour plonger et ressortir d'un autre côté du tableau ... Bref, de l'action en perspective. Vu le nombre important de niveaux disponibles, un mot de passe vous sera communiqué à la fin de chaque stage. Mais si vous voulez vraiment rigoler, téléphonez à l'un de vos potes et demandez lui de venir y jouer à deux. C'est le délire total. Chacun possède un ascenseur mais les clients sont les mêmes, alors tous les coups sont permis. Ca c'est du sport!

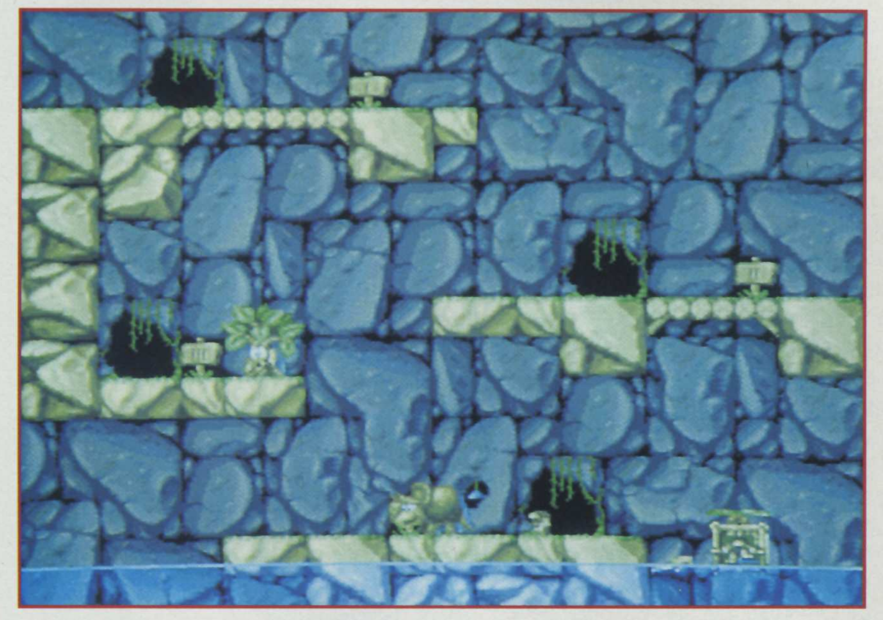
Le graphisme est vraiment génial et plein d'humour. En fait, il rappelle énormément celui des jeux de plateformes développés pour les consoles, ce qui, malheureusement, n'est pas souvent le cas sur micro. Mais la comparaison ne s'arrête pas là. En effet, l'originalité de ce produit, sa jouabilité remarquable et son intérêt grandissant en font un jeu de grande qualité qui plaira à tous. Du côté musical, la bande sonore colle parfaitement à l'action mais devient vite répétitive. Entre Lemmings et Chuck Rock, UGH devrait vite s'imposer chez les amateurs du genre. A ne pas manquer ...

LORD CASQUE NOIR



Voilà qui le calmera pour un petit moment.

Et hop, un client à l'eau. Ugh en pleine opération de sauvetage.



▲UP AND DOWN▼

▲ L'originalité
▲ le graphisme
▲ la jouabilité
▲ l'intérêt
▼ la musique (juste pour la forme)

EDITEUR : PLAY BYTE
SUR AMIGA

PLATE-FORMES REFLEXION

NOTICE VF



1 MO

1 DISC





1 OU 2 JOUEURS

JOY-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	19

89%



KGB





Moscou, 14 août 1991. Les «placards» du KGB ne sont pas une légende. Le département P, où je viens d'être transféré, a tout l'air d'être l'un des plus poussiéreux de toute l'URSS. Mon collègue de bureau, le camarade capitaine Belov, a tout du communiste administratif têtu qui fait ce qu'on lui demande et entre les bornes qu'on lui a fixées. Gorbatchev a une longue route semée d'embûches ouverte devant lui s'il veut réussir à pousser des gens comme ceux-là dans le tourbillon de la modernité ; ils auraient trop peur de perdre leurs petits papiers, leurs marques et leurs repères pour suivre. Le téléphone sonne. La voix tonitruante qui vient de me ravager l'oreille est celle de mon nouveau commandant, le camarade Vovlov. Vu le ton qu'il a utilisé j'ai plutôt intérêt à me dépêcher d'aller me mettre au garde-à-vous devant lui.

Les racines russes de Vovlov vous sautent à la figure dès que ses yeux se plantent dans les vôtres. Sa place de commandant, il l'a sûrement méritée au prix d'un asservissement et d'un dévouement total au système. Qu'a-t-il a reçu en échange ? Un fauteuil en cuir, des dossiers top-secret à signer et un portrait de Lénine réglementaire juste un peu plus grand que celui qui est accroché dans mon bureau... les petits objets d'une vie de taupe au service du parti. Le camarade Vovlov semble méfiant à mon égard. Toujours est-il qu'il m'envoie sur ma première mission : je dois aller mener une petite enquête ; on a retrouvé le corps d'un certain Pyotr Denisovitch Golitsin. Ancien du KGB, ce dernier s'était installé dernièrement comme détective privé. C'est ce que veut le gouvernement de Gorbatchev, la privatisation, mais cela n'a pas l'air du goût de tous. Mon objectif est simple : vérifier que ce crime n'a aucun lien avec le KGB, rassurer la milice, en fait. Après tout, le département P est spécialisé dans la lutte contre la corruption. Je me rends donc au 17 rue Octobre Rouge, Golitsin y avait son bureau.

Ah, mon Dieu, ce que la Moskova peut être belle !

Un jeune milicien fait le planton devant le bureau de Golitsin. Après un rapide contrôle d'identité et quelques phrases échangées, il me laisse entrer. Je commence à fouiller les lieux et, très rapidement, je m'aperçois que quelqu'un est passé avant moi. Ou le commandant Vovlov a déjà fait mener l'enquête par un autre agent et il monte un plan pour me tester, ou il y a une autre organisation sur le coup. Une fouille plus approfondie et je me retrouve avec un petit magnétophone de marque occidentale, vide. Le milicien fait entrer la sœur de Golitsin : elle était venue rendre visite à son frère, elle ne sait pas qu'il mort, je me charge de lui apprendre. C'est fou comme on oublie vite les cours de psychologie de l'école du KGB quand on se retrouve en situation réelle. Un rapide interrogatoire de la demoiselle me permet d'apprendre que Golitsin semblait inquiet pour sa vie et également d'obtenir une cassette que le défunt avait laissée à sa sœur.

Pas de doute maintenant, j'ai écouté la cassette : Golitsin était mêlé à un sérieux trafic, la cassette laisse des informations sur un certain Club du Progrès Enthousiaste, lieu où Golitsin avait rendez-vous avec un dénommé «Hollywood» pour discuter affaire. Je rentre au département pour faire mon rapport.

Le commandant a pris connaissance du message enregistré par Golitsin, je suis maintenant envoyé dans le bureau du camarade colonel Galushkin, un vieil ami de mes parents disparus. D'ailleurs, je me demande si ma présence dans son service... Bref, puisque j'ai eu vent du début de l'affaire, elle m'est donc confiée. J'ai bien l'impression que les implications de ce crime son beaucoup plus importantes que le meurtre crapuleux.







Voici votre chambre, avec les livres de votre jeunesse sur une étagère, ouvrages qui rapportent les exploits des héros communistes : Supercamarade, Batcamarade, Tracteurcamarade.

Le texte qui précède correspondant approximativement, pour ne pas tout dévoiler, aux actions qu'effectueront les joueurs dans les premières étapes du jeu KGB, on peut déjà se rendre compte de l'ambiance qui y règne. Le jeu est parfaitement réaliste, le scénario est d'une précision et d'une finesse étonnantes. Toutes les actions décrites ne représentent, en fait, que cinq écrans du jeu, une infime partie de toutes les étapes que vous devrez franchir pour finir l'aventure, autant dire que des dizaines, voire une centaine d'heures de jeu vous attendent.

Votre oncle Vanya, un grincheux râleur qui vous a pris en charge depuis la disparition de vos parents.

Ainsi, Maks, tu as fini ta première journée de fouineur!

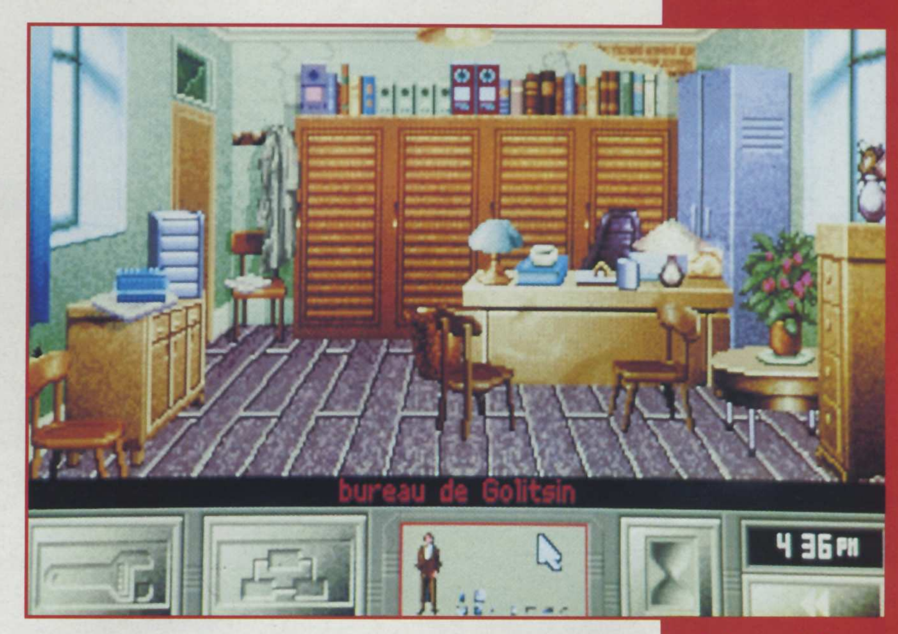
séjour

8:04 PM



Le bureau du camarade colonel Galushkin, qui était, disons, occupé avec la camarade lieutenant.

La qualité des graphismes est exceptionnelle, certains écrans donnent même l'impression qu'on se trouve devant une peinture. Cette impression est encore plus flagrante quand on discute avec des personnages : ils s'affichent alors en gros plan, avec effet de zoom artistique sur le décor en arrière-plan ; en outre, leur bouche est animée (signe d'une version CD future où les personnages



Le bureau de Pyotr Denisovich Golitsin. C'est ici que démarre véritablement votre enquête, vous devrez fouiller tous les recoins de la pièce. Golitsin a sûrement laissé un indice vital.

parleront véritablement ? Comme pour Dune CD...). Les musiques qui accompagnent le jeu sont tout à fait superbes, on se surprend même à faire tourner le jeu rien que pour les écouter. Côté maniabilité, une fois encore pour un jeu Cryo, KGB est exemplaire, entièrement géré par curseur interposé. Vous n'avez qu'à cliquer sur des objets à l'écran pour obtenir, à votre guise, des informations ou pour les prendre ou les actionner. Quelques concepts nouveaux mais tout à fait agréables ont été intégrés. A titre d'exemple, à un moment donné, un personnage vous indique que vous ne pouvez sortir en tenue, que vous devez remettre vos vêtements civils tout en déposant votre arme et votre carte officielle du KGB. Dans n'importe quel jeu d'aventure classique, vous auriez dû vous prendre la tête à faire toute une série d'actions évidentes puisque obligatoires et indiquées par l'ordinateur. Cette technique est

SUITE

KGB SUITE

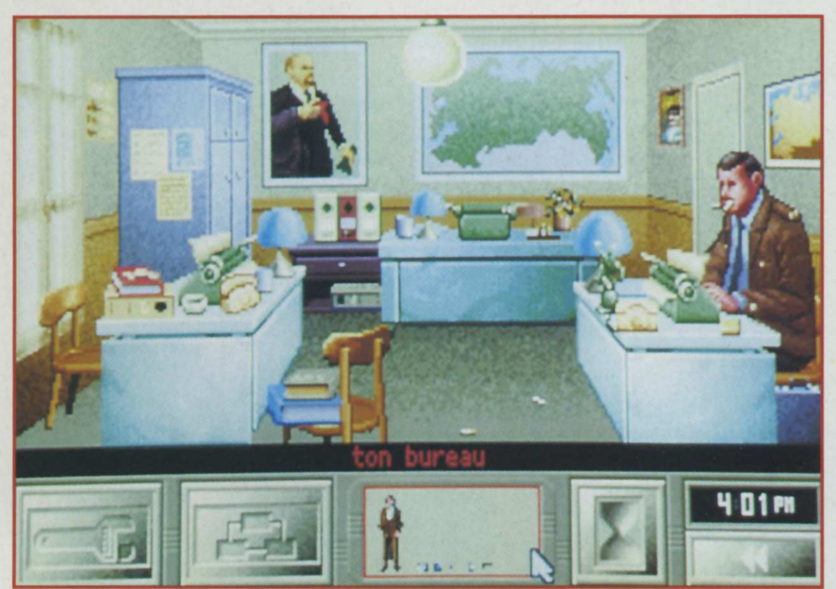
▲UP AND DOWN▼

▲ L'originalité du scénario
▲ Le style et la qualité des graphismes
▲ Les musiques, qui font enfin penser à de véritables musiques et pas à des «wah, j'ai une carte sonore sur mon ordinateur, je vais faire des trucs»
▲ Les touches d'humour semées un peu partout dans le jeu

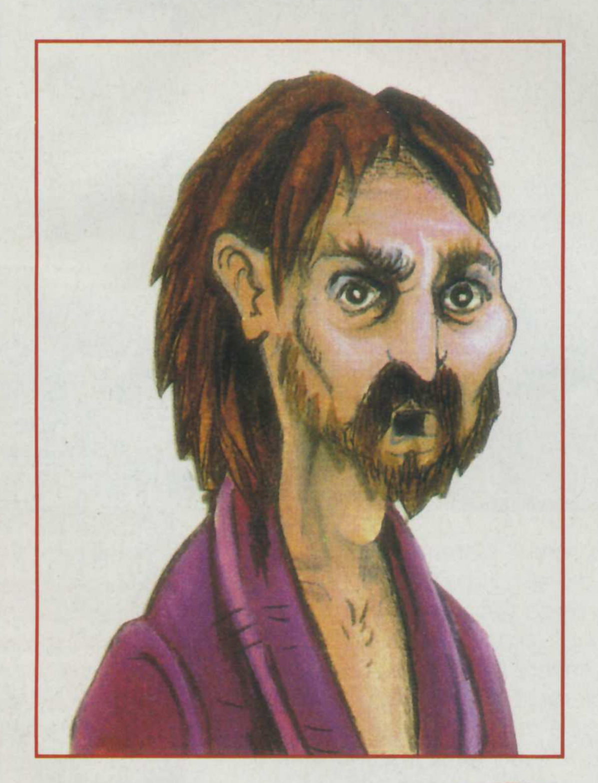
▼ Il n'y a aucune solution pour trouver des défauts dans KGB. Ou alors il faut exagérer et être de mauvaise foi. Ok, allons-y :
▼ Il n'y a pas de gadget dans KGB, même pas de d'église St Basile-le-Bienheureux dans une boule remplie d'eau avec de la neige qui tombe quand on la remue, ou une statue de Lénine en miniature.

malheureusement souvent utilisée pour faire croire qu'un jeu a de la profondeur et qu'il nécessite tout un tas d'actions. Dans KGB, l'ordinateur changera automatiquement votre tenue, prendra votre arme et votre carte, le tout à sa place et indiqué par une petite phrase de transition affichée à l'écran. En fait, le scénario est tellement riche, tellement plein de rebondissement qu'il est inutile de perdre du temps avec ce genre de choses.
KGB est l'un des jeux les plus passionnants de l'année, l'ambiance y est parfaitement russe, les textes et les dialogues affichés par l'ordinateur tiennent plus du roman que de l'habituel jeu d'aventure sur micro. Le soft a d'ailleurs été pensé de cette manière, comme un roman, KGB est divisé en quatre chapitres distincts, dans des lieux et des ambiances distincts.

CAMARADE MAKSIM MIKHAILOVICH SEB.



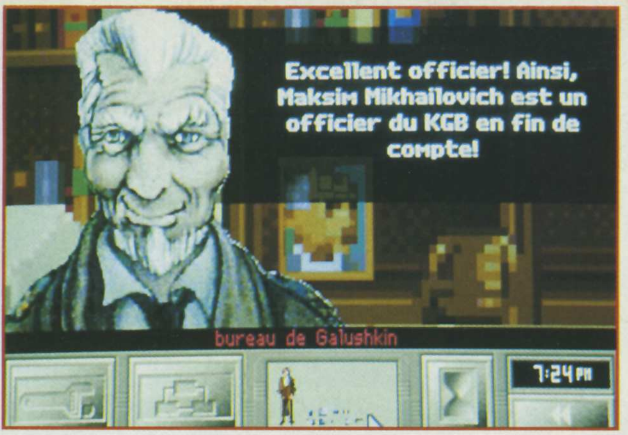
Tout commence dans ce bureau, avec votre première journée de bureau. Vous déplacez un curseur à l'écran (à la souris ou même avec un joystick ou au clavier) qui vous permet de cliquer partout et d'exécuter vos actions. Le curseur est intelligent et change de fonction selon l'objet qu'il pointe : sur une porte il se transformera ainsi en «va» pour le déplacement, sur une affiche il deviendra «inspecte» pour que vous lisiez, etc.



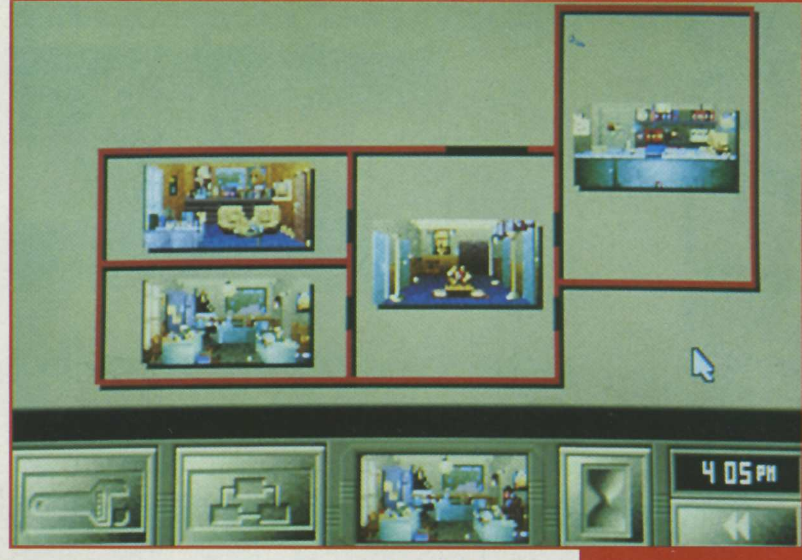


La sœur de Golitsin ; elle détient un élément clé du départ de l'enquête.



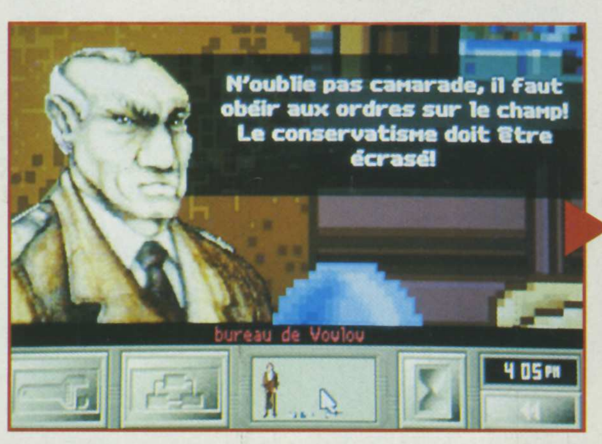


Le colonel Galushkin



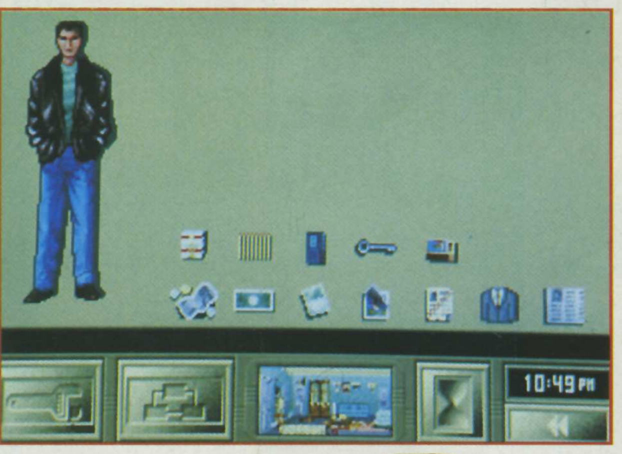


A tout moment vous pouvez sur une icône en bas de l'écran et obtenir une carte des lieux que vous venez d'explorer. Un agencement qui dépend des bâtiments où vous vous trouvez : deux pièces situées à plusieurs kilomètres les unes des autres ne se trouveront pas sur le même plan. Remarquez la technique de réduction pour symboliser chaque case : c'est en fait un affichage complet du lieu, mais en plus petit.





Le commandant Vovlov dans son bureau.
Lors des dialogues avec certains personnages, ceux avec qui vous serez amené à discuter le plus souvent, la tronche animée de votre interlocuteur est affichée. Reprenant le principe des QCM, vous pouvez choisir diverses phrases pour répondre à une question.



Cet écran permet toutes les manipulations possibles avec les objets que vous avez en votre possession. Les inspecter, les prendre pour les poser ailleurs, changer de tenue, ou encore donner un objet à un personnage. Le tout uniquement en cliquant et le plus simplement du monde.



EDITEUR : VIRGIN/CRYO
SUR PC

AVENTURE — NOTICE VF — 3 MO — 3 DISQUETTES — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	18

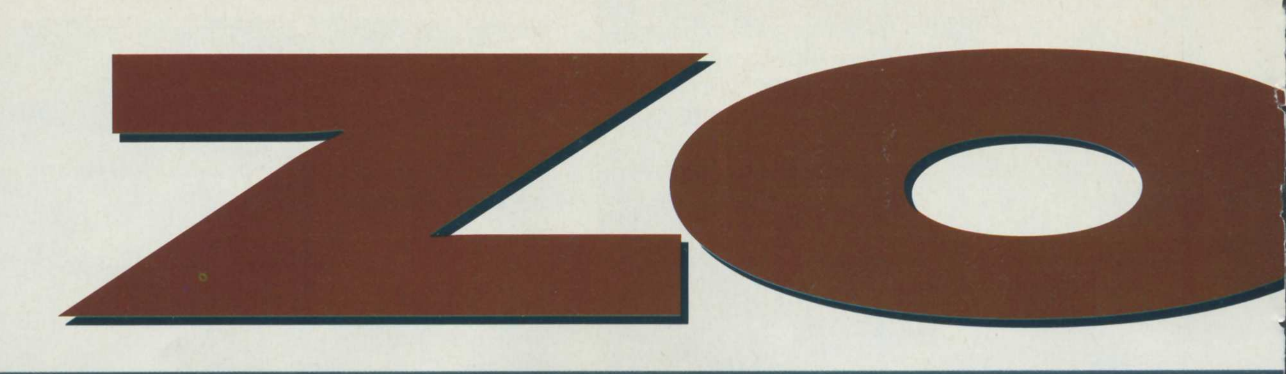
■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

95%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER







Ah, bel exemple d'ennemi particulièrement méchant : le monstre de fin de niveau 1, dans des décors de bonbons. Cette abeille tueuse énorme se déplace en zigzagant dans les airs, et vous lâche des réglisses sur la tronche.

Zool, le ninja de la nième dimension, est complètement paumé. Il traînait au fond de la galaxie, dans des régions qu'il connaît, dans des bars interstellaires où il a le titre d'habitué, puis tout à coup, hop, plus rien. Voilà qu'il se retrouve dans des décors complètement cinglés, au milieu de bestioles qui ont l'air de sortir des cauchemars d'un malade mental. Peu à peu, Zool reprend ses esprits et il se souvient de la partie de poker 3D qu'il avait commencée avec un client du Pub «Chez Gruwgz l'Alien» où il se trouvait. Son adversaire s'est aperçu qu'il trichait et a braqué une arme étrange sur lui. Puis plus rien, ou plutôt tout ça : des lieux qui ne ressemblent à rien de logique. Zool n'a pas de temps à perdre, il doit se dépêcher et trouver le moyen de rentrer chez lui, dans la nième dimension.

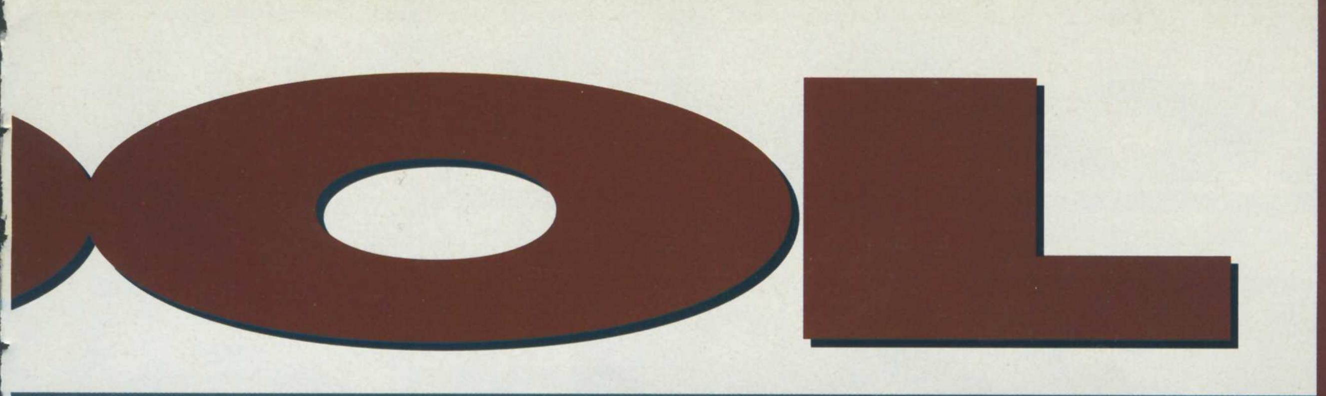
Six mondes différents sont prêts à être traversés par notre ninja de l'espace, chacun avec son thème et ses monstres. Chaque monde est composé de trois niveaux, et à la fin du troisième Zool devra lutter contre un ennemi plus imposant et puissant, comme d'habitude. Le premier monde est le monde des bonbons, tous les décors sont donc composés de sucreries, de gâteaux, de crèmes, et les ennemis qui attaquent Zool sont eux-mêmes des bonbons. Le deuxième monde a la musique pour thème, vous y affronterez donc des instruments de musique comme les violons ou les cymbales. Troisième monde, le monde des fruits. Quatrième, celui des outils, cinquième, le monde des jouets et le dernier monde vous balancera dans une fête foraine.

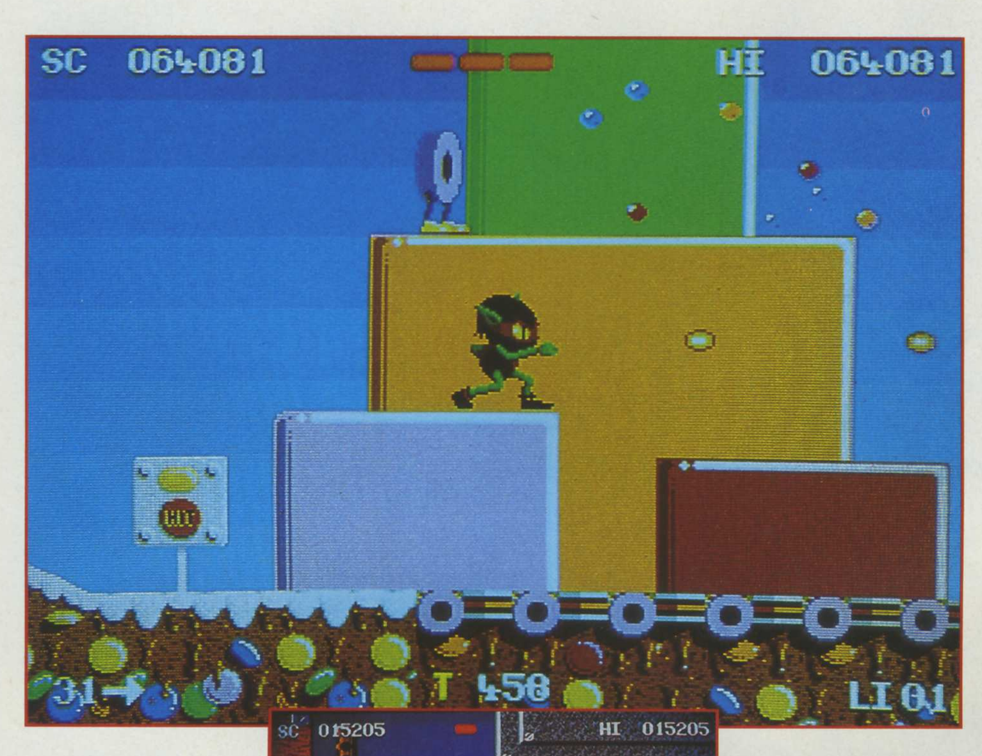
Zool a trois moyens de lutter contre tous ses ennemis, il peut leur tirer dessus debout, ou baissé pour viser différemment, il peut leur sauter dessus, ou bien effectuer son fameux coup de rotation, dans les airs, ce qui dégage tout ce qui a le malheur de le toucher. Dans les trois cas, les ennemis sont pulvérisés en morceaux, ces portions de bestioles s'envolent dans les airs et retombent lamentablement tandis que Zool continue sa progression le sourire aux lèvres.

L'énergie de Zool est affichée en haut de l'écran, symbolisée par trois rectangles rouges. Zool perd un rectangle quand il se fait toucher ; quand il n'en a plus, il meurt. Heureusement, certains monstres lâchent des petits cœurs qui s'envolent quand ils meurent. Zool peut regagner un carré en attrapant rapidement ces cœurs volants.

Dans chaque tableau, ici et là, se trouvent des options, des armes que Zool peut ramasser pour mieux lutter contre les méchants

Certains niveaux présenteront des énigmes singulières que vous ne retrouverez nulle part dans le jeu. Ici, par exemple, il faut frapper les cubes d'une certaine façon pour allumer certains cubes et obtenir une bonne grosse dose de bonbons-bonus.





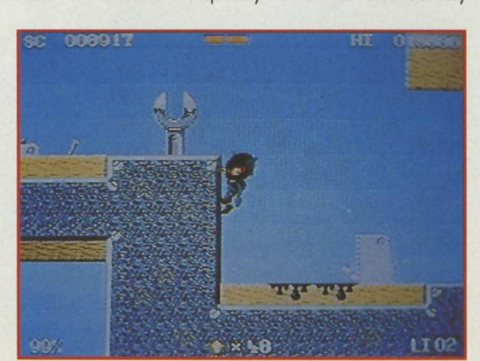
Cet ennemi est particulièrement galère, vous le rencontrerez dans les trois premiers tableaux, dans le monde 1, donc. Il ne se déplace pas beaucoup, mais vous lance des tonnes de projectiles rebondissants. Par contre, si vous le détruisez, vous obtiendrez de très nombreux bonus.



Ah, Ah ! Bien joué ! Zool vient de détruire une abeille en plein vol, cette dernière lui a alors lâché tout une série de bonus, au milieu de ses bouts de cadavres. Les abeilles sont particulièrement vicieuses, elles se placent près de vous, puis au moment qu'elles jugent opportun, vous foncent dessus.

qui l'empêchent de retourner chez lui. Zool pourra profiter des bombes qui détruisent tous les monstres à l'écran quand on les a ramassés ; l'option TwoZool, qui fait apparaître un second Zool sur les traces du vrai Zool et qui répète tout ce que fait l'original après un léger temps de retard, ce qui multiplie la force de frappe par deux ; il pourra ramasser un bouclier, une vie supplémentaire ou du temps bonus. En effet, le temps est limité, et Zool doit arriver à la fin d'un stage assez rapidement. Pour que l'accès au niveau s'ouvre, Zool doit ramasser un nombre de bonus défini selon la difficulté du jeu choisie dans le menu de départ. Ces bonus traînent parfois directement sur des plates-formes, débrouillez-vous pour aller les chercher, ou bien apparaissent quand vous faites exploser certains ennemis.

Nous l'avons attendu longtemps, ce Zool, Gremlin nous l'a présenté de nombreuses fois, les previews nous faisaient baver, et voilà, il est là, enfin. Le moins qu'on puisse dire c'est que le résultat final n'est pas décevant. Techniquement tout d'abord, Zool est excellent, les scrollings sont extrêmement rapides, parmi les plus rapides que nous ayions vus dans un jeu qui affiche tant de sprites à l'écran ; les musiques sont très réussies, les bruitages entièrement basés sur des samples, sont très amusants,



Zool se promène dans le monde des outils. Notre héros est capable de s'accrocher à certaines parois, ensuite il peut sauter plus loin, ou plus haut.

ZOOL





et les mondes suffisamment vastes pour occuper le joueur pendant un bon laps de temps. D'autant plus qu'il y a quatre niveaux cachés...
Quelques options sont offertes au joueur, avant de commencer une partie : le choix de la musique (4 différentes ou bien pas de musique mais des bruitages), le niveau de difficulté, le nombre de continus, la vitesse du jeu et l'inertie du personnage On ou Off. Le mode vitesse rapide est époustouflant, mais le scrolling subira quelques légers ralentissements quand il y a trop de sprites à l'écran. Cela dit, la vitesse normale est déjà très rapide. Le personnage, quand il prend de la vitesse, dérape un peu si on tente de le faire stopper net, c'est l'inertie, le joueur peut la retirer s'il le désire. L'inertie joue aussi sur l'accélération pendant la course de Zool.
Les graphismes très colorés, très bien animés et amusants apportent aussi beaucoup à l'un des meilleurs jeu d'arcade Amiga qui soit.

SEB





▲UP AND DOWN▼

▲ La rapidité d'animation
▲ Les graphismes très colorés
▲ L'action ininterrompue
▲ Les musiques et les bruitages

▼ Franchement, j'ai beau chercher, je ne vois pas



EDITEUR : GREMLIN
SUR AMIGA

ARCADE | -- | 512 KO | 2 DISQUETTES | 1 JOUEUR | JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

93%

RED ZONE

Le joueur aux réflexes conditionnés se surprend souvent à lâcher un «Ah, chouette» quand il tient un nouveau soft de Psygnosis entre les mains. La réputation de l'éditeur Anglais est maintenant faite et les crânes sont bourrés à l'avance d'images de qualité et de prouesses techniques. Pourtant, depuis quelques mois, Psygnosis ne nous sert plus de grand titre, on se retrouve devant des jeux décevants ou carrément mauvais. Le côté carrément mauvais s'applique plutôt bien à Red Zone, dernier titre de Psygnosis, et simulation de course de motos.

Tout commence, toujours, avec une intro animée. Celle de Red Zone est simple mais loin d'être désagréable bien qu'un peu courte: un motard arrive du fond de l'écran vers le joueur, fait un léger dérapage et se stabilise devant vous. Quelques pages écrans plus tard, on accède au menu principal qui propose d'effectuer quelques réglages ou d'accéder à d'autres réglages plus fins. Il est ainsi possible de définir les différents niveaux d'affichage des graphismes, ce qui influe directement sur la rapidité du jeu, on peut choisir une boite de vitesse automatique, une boite manuelle, ainsi que le mode de contrôle ou la présence d'effets sonores. Entre autres options.

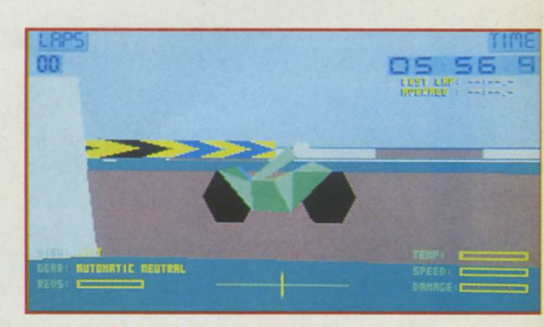
Il est possible de se lancer dans la course de plusieurs façons: en mode entraînement, en participant à une seule course sur un seul circuit, ou en s'inscrivant pour la saison complète de compétition. Cette dernière vous lancera, moteur vrombissant, sur dix circuits différents. Pour chaque course, vous devez d'abord vous qualifier en tournant tout seul sur le circuit. Deux tours à effectuer en un minimum de temps, votre place sur la grille de départ dépendra directement de votre performance sur ces deux tours.

Entièrement réalisé en 3D faces pleines, Red Zone offre quelques options classiques, pendant la course, qu'on a l'habitude de voir dans ce genre de jeu. Il est possible d'accéder à différentes vues: vue de face, de derrière, des deux côtés ou vue suggestive qui vous met à la place du pilote. Les touches du clavier donnent accès à divers éléments qui viennent se rajouter sur l'écran, comme un curseur qui indique l'inclinaison de votre moto, une vue schématique du circuit qui montre votre position par rapport à vos adversaires, ou des rétroviseurs. Les graphismes sont assez réussis, les décors sont colorés et assez réalistes, malheureusement, les animations ne sont pas parfaitement fluides. Quelques sons vous accompagnent, un vrobloroom de moteur très agaçant, des bruits de chocs et de foule dans les gradins tout à fait ridicules. Passons. Pour ce qui est de la maniabilité, le soft répond assez rapidement, mais malheureusement, Psygnosis ayant voulu faire trop réaliste, le véhicule devient très peu maniable. On arrête pas de se prendre les bords du circuit. En cas de choc, et c'est sans arrêt au début, on est bien souvent complètement paumé, la moto tourne et l'on ne sait plus dans quel sens tourner. Plus énervant encore, la gestion des collisions est extrêmement agaçante et une fois enfoncé dans les rails de sécurité il est bien difficile de s'en sortir.

Red Zone n'apporte aucun plaisir de jeu, ou alors, demande tellement d'heures d'entraînement pour arriver à quelque chose de valable et pour vraiment apprécier les courses, que le joueur risque de devenir fou bien avant. Et même s'il résiste, l'amateur de sensations fortes ne sera pas grisé par la vitesse qui reste très peu impressionnante.

SEB

Quand on se retrouve dans les décors, toutes les 5 secondes pendant les premières parties, on est, en fait, obligé de s'aider des flèches du clavier pour sortir de cette mauvaise passe. Le rhytme du jeu est sans cesse cassé.



Les vues de côté font apparaître votre moto ainsi que le pilote (vous), dans un look très futuriste d'ailleurs.

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA


SIMULATEUR

NOTICE VF


500 KO

2 DISCS


1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	06
MUSIQUE	--
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	11
INTERET	09
ORIGINALITÉ	07

58%

▲UP AND DOWN▼

▲ La grande taille de l'écran de jeu
▲ Les graphismes 3D réussis

▼ La maniabilité énervante
▼ Les bruitages risibles ▼ Le jeu très lassant

LES INCONTOURNAB

POPULOUS
© Electronic Arts.

Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.

DEUTEROS
© Ian Bird - Activision.

Colonisez le système solaire en développant votre population et vos bases spatiales.

SPIRIT OF EXCALIBUR
© Virgin.

Aventures et batailles dans l'Angleterre médiévale.

CHESS PLAYER 2150
© Oxford Softworks.

Le programme d'échecs le plus puissant, avec des tableaux graphiques sophistiqués...

HUNTER
© Activision.

Soldat d'élite envoyé derrière les lignes ennemies, votre objectif : attaquer et survivre.

Disponible sur ST - AG - PC
(sur PC : HUNTER et DEUTEROS remplacés par MERCHANT COLONY et COHORT)

Strategy Masters

DEUTEROS
POPULOUS
HUNTER
CHESS PLAYER 2150
SPIRIT OF EXCALIBUR

UBI SOFT
Entertainment Software



Nouveauté

Aux commandes des appareils les plus sophistiqués.
Disponible sur : PC

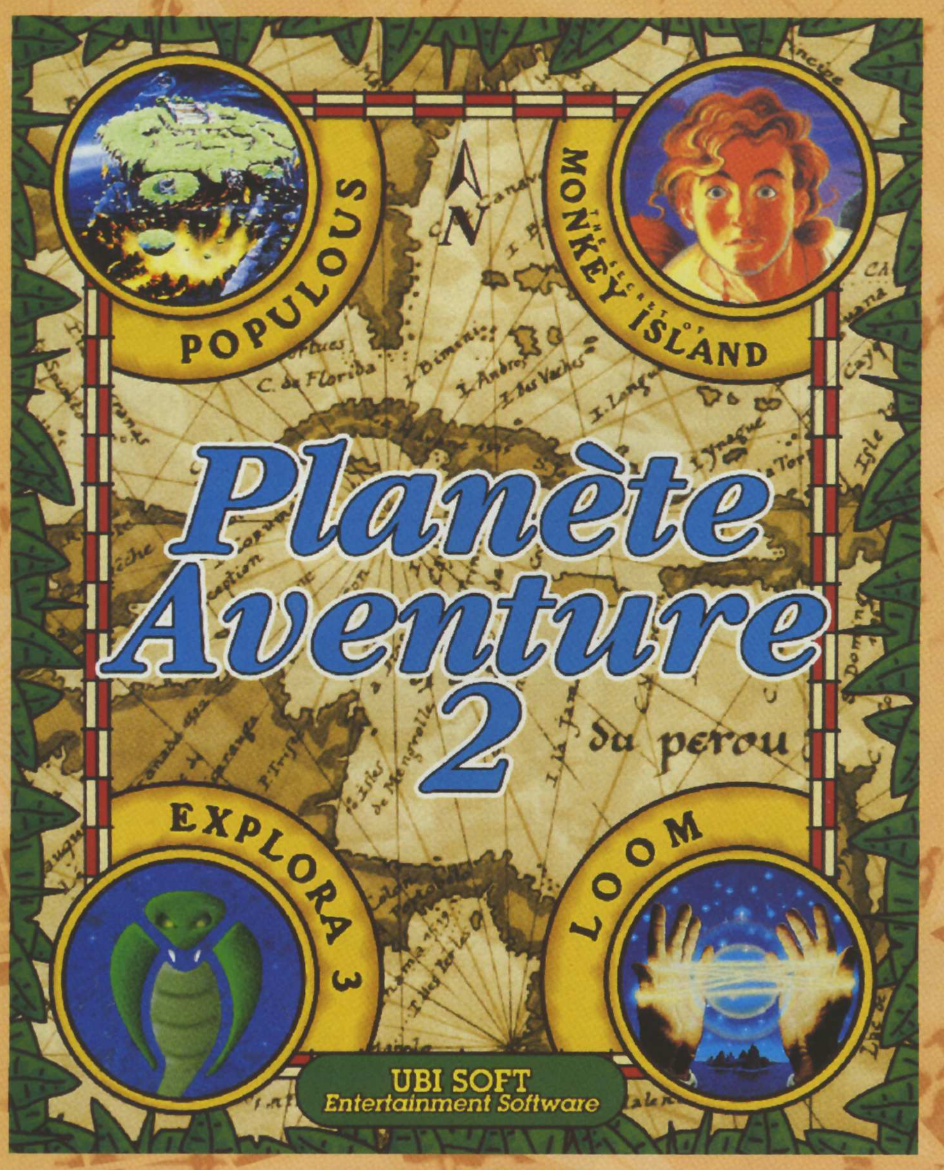
RECOMMANDE PAR
MICRO SIMULATEUR



La passion du sport s'affiche !

Disponible sur : ST - AG - PC, en CPC D : Kick Off 2 - Grand prix 500 2 - Great Courts - Fighting Soccer et 3D Grand Prix.

LES DE LA RENTREE !



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

© Lucasfilm Ltd.

Devenez un pirate dans une aventure parsemée d'embûches que seule votre perspicacité vous permettra de surmonter.

LOOM

© Lucasfilm Ltd.

Dernier survivant de la guilde des tisserands, vous combattrez les forces du mal pour préserver l'harmonie de l'univers.

POPULOUS

© Electronic Arts.

Le pouvoir absolu est entre vos mains ! En incarnant un dieu, vous orientez les destinées de vos fidèles pour conquérir le monde.

EXPLORA III

© Infomédia.

Vous allez vous retrouver plongé dans une aventure inquiétante, au coeur d'une enquête sur la secte du serpent...

UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-bois
Tél 48 57 65 52
3615 UBI

Disponible sur ST - AG et PC.

Double confrontation

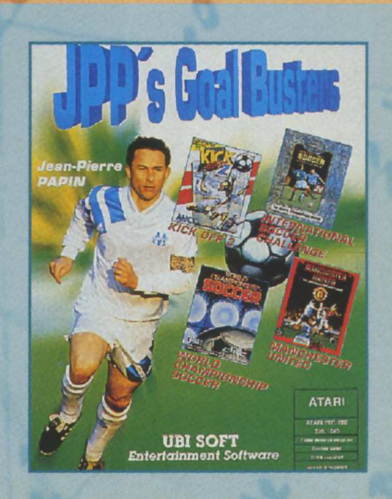
Disponible sur : ST et AG

Compilations disponibles dans les Fnac et les meilleurs points de vente.



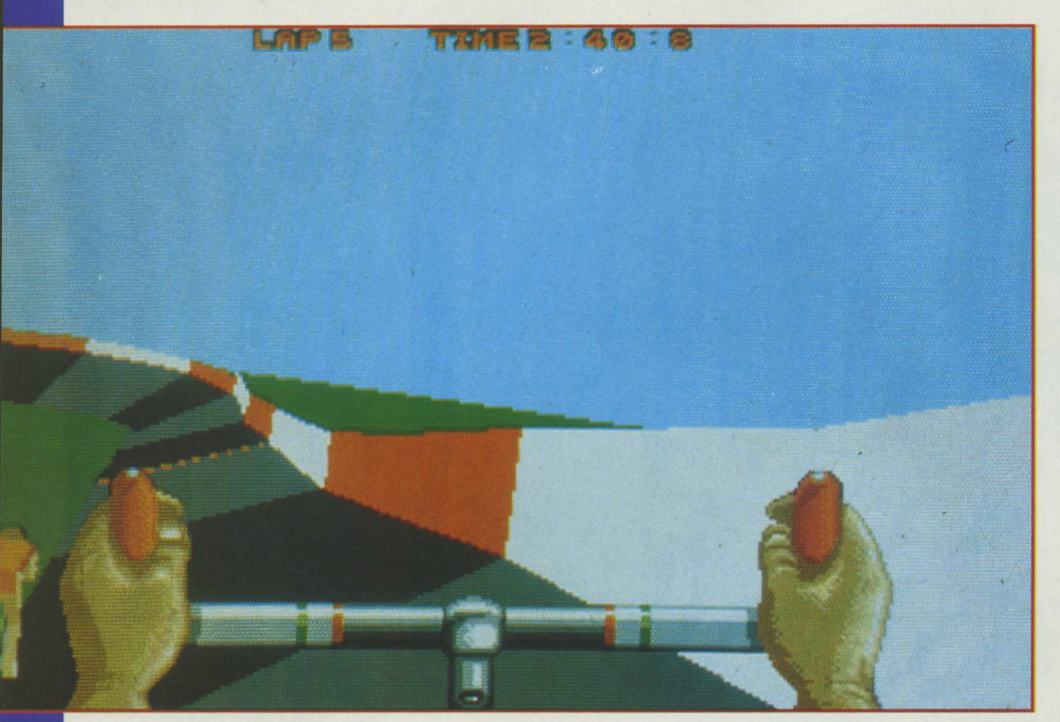
La sélection de Jean-Pierre PAPIN.

Disponible sur : ST - AG - PC et en CPC : Kick Off 2 - Fighting Soccer - World Championship Soccer et Kick Off 1.

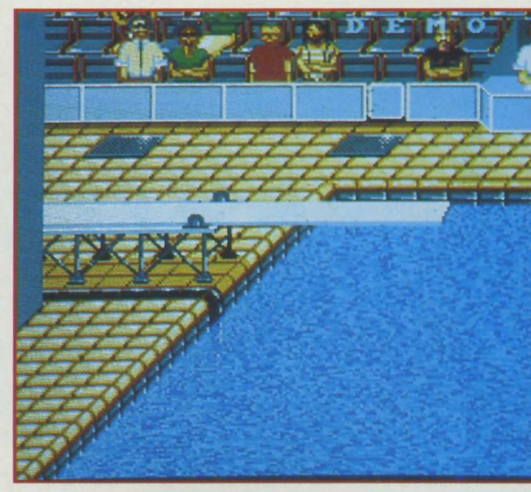




INTERNATIONAL S

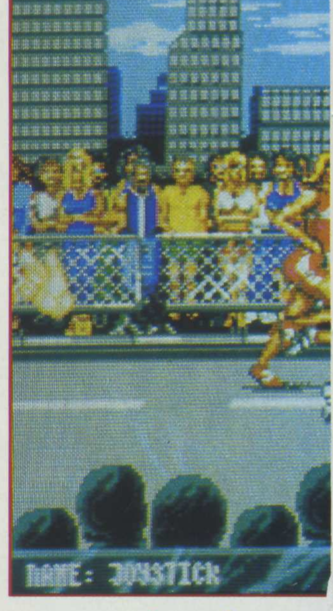


Le vélo est l'épreuve la moins réussie. Croulez, il n'y a rien à voir ! (ST)



L'épreuve du plongeon est assez injouable dans

Encore une simulation sportive ! On ne voit pas trop ce que ce genre de programme peut apporter à ce qui a déjà été fait en la matière. Eh bien, rien du tout ! Et ce n'est pas International Sports Challenge qui va me démentir. Certes, le marathon n'avait jamais été ada té sur micro



Le marathon n'est pas trop mal fait. Vous attendez l'échappée et hop, vous partez à sa poursuite. Mais le scrolling n'est pas à la hauteur. (ST)



EDITEUR : EMPIRE
SUR ST

SPORT · NOTICE VF : 10 · 512 KO · 3 DISQUETTES · 1 À 4 JOUEURS · JOY-SOURIS

GRAPHISME	12
BRUITAGE	09
MUSIQUE	11
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	07
INTERET	05
ORIGINALITÉ	09

52%



EDITEUR : EMPIRE
SUR AMIGA

SPORT · NOTICE VF : 10 · 512 KO · 3 DISQUETTES · 1 à 4 JOUEURS · JOY-SOURIS

GRAPHISME	12
BRUITAGE	10
MUSIQUE	13
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	07
INTERET	05
ORIGINALITÉ	09

54%

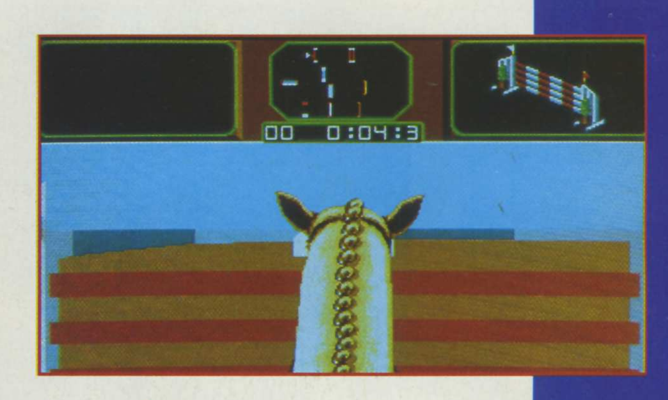
SPORTS CHALLENGE



l'ensemble. (AMIGA)

mais on s'en serait bien passés car même si l'idée n'est pas mauvaise, la réalisation n'est pas des plus enchanteresses, loin de là. Les autres épreuves sont assez classiques : plongeon, natation, course d'obstacles hippisme, cyclisme et tir constituent l'ensemble du programme.
Chaque épreuve se décompose en plusieurs parties. Par exemple, le plongeon propose 88 combinaisons possibles, toutes aussi ratées les unes que les autres. Les graphismes sont assez grossiers et l'animation saccadée. Seul le son n'est pas trop mauvais par rapport au reste du jeu. Bref voici un soft qui ne plaira pas à beaucoup, mis à part peut être les passionnés de marathon. A éviter...

LORD CASQUE NOIR



Les courses hippiques sont originales. Mais trop aléatoires. (AMIGA)



▲UP AND DOWN▼

AMIGA	AMIGA
▲ Le son	▼ Tout le reste.
ST	**ST**
▲ Pas grand chose	▼ Tout le reste



DYNA B



En mode 4 joueurs simultanément l'écran se présente comme cela, avec les 4 Bomber Men, les trois monstres dirigés par l'ordinateur et les explosions qui pètent un peu partout.



Après avoir ramassé de nombreuses options vous pourrez lacher des bombes qui enflammeront quasiment tout l'écran. Les bombes partent dans quatre directions et détruisent les premières briques qu'elles trouvent sur leur passage.

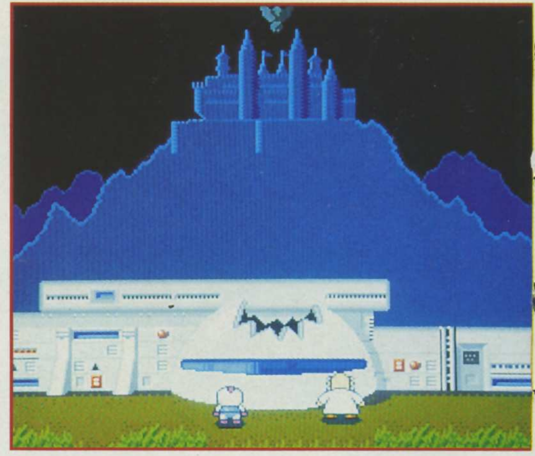


Ça y est, Bomber Man a trouvé la sortie, ici en haut à droite de l'écran. Il ne reste plus qu'à éliminer tous les monstres du niveau pour l'activer.

Dyna Blaster est un jeu dangereux, une véritable arme capable de faire couler un magazine comme Joystick. Prenez une enveloppe, glissez une disquette de ce jeu à l'intérieur, et adressez le tout à n'importe quel membre de la rédaction. Le résultat est assuré, tout le monde va s'arrêter de bosser et des luttes acharnées vont se déclencher pour obtenir sa place devant l'ordinateur et jouer à Dyna Blaster.

Sorti à l'origine sur console Nec, puis plus récemment sur Amiga et console NES, Dyna Blaster (qui porte aussi le nom de Bomber Man sur les versions console) arrive donc sur PC. Une version ST devrait bientôt voir le jour. Première caractéristique originale, Dyna Blaster est fourni avec une petite interface que l'on branche à l'arrière de son PC, interface qui permet de brancher deux joysticks. Merveilleux, non, d'autant que cet appareil est étudié pour que l'on y branche des joysticks à la norme Atari, les plus classiques, ceux que l'on trouve sur tous les ordinateurs. De tels joysticks se trouvent dans le commerce à des prix ridicules. Deuxième élément qui découle directement du premier : il est possible de jouer à quatre simultanément, et c'est là que le jeu prend toute son ampleur, deux joueurs au clavier, deux joueurs aux joysticks, le tout pour des bastons acharnées. Rappelons tout de même le principe du jeu. Chaque joueur se retrouve aux commandes d'un petit Bomber Man, sorte d'être humain traînant uniquement dans des labyrinthes et passant le plus clair de son temps à lâcher des bombes derrière lui. Les labyrinthes sont composés de murs indestructibles et d'autres qui ne résistent pas au souffle de vos bombes. Sous ces derniers vous trou-





Au début d'une partie en mode 1 joueur vous assistez à l'enlèvement de votre petite amie. Le professeur fou vous transformera en Bomber Man pour que vous puissiez lutter contre le méchant kidnappeur.

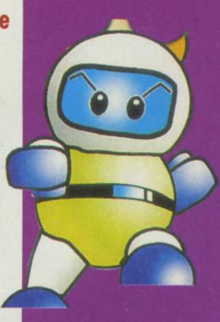
BLASTER

verez au gré du hasard des options qui augmenteront votre puissance : des flammes qui font que vos bombes tirent plus loin ou des bombes qui vous permettent de lâcher une bombe supplémentaire. Un joueur ayant ramassé de nombreuses options peut donc se débrouiller pour que ses tirs traversent l'écran et peut lâcher de nombreuses bombes derrière lui.
Pour chaque joueur, le but est simple, il faut éliminer tous les autres pour obtenir un point de victoire. Avant de commencer une partie, les joueurs s'entendent et indiquent à l'ordinateur le nombre de points qu'il faut pour être déclaré vainqueur absolu. L'écran présente donc le labyrinthe avec les Bomber Men, un compte-à-rebours en haut à gauche de l'écran et le résumé des points de chaque joueur à droite. Au départ, des monstres se trimbalent au milieu des joueurs, ces derniers sont contrôlés par l'ordinateur et sont là pour vous prendre la tête, leur contact est mortel, mais vous pouvez les détruire.
Le principe extrêmement simple est le secret de ce jeu, une partie à quatre est absolument passionnante, on court après ses adversaires, on pose des bombes aux intersections afin de les bloquer dans un coin et les voir imploser avant de repartir en riant. Malheureusement, il n'est pas toujours possible de jouer à plusieurs ; un mode solitaire est donc disponible et celui-ci met en place un véritable scénario. Une gentille demoiselle a été enlevée et vous devez partir traverser de très nombreux labyrinthes pour la délivrer. Vous devrez parcourir huit niveaux aux décors différents, chaque niveau étant composé de nombreux tableaux. Chaque fois les labyrinthes sont différents et, au fur et à mesure que vous avancez, ces derniers sont de plus en plus grands ; des scrollings se mettent donc en marche quand vous atteignez les bords de l'écran. Un système de mots de passe vous permet de reprendre le jeu à n'importe quel tableau. Le but dans ce mode solitaire est d'éliminer tous les monstres présents à l'écran, puis de trouver la sortie cachée sous un des murs destructibles.
Les graphismes de Dyna Blaster sont tout à fait réussis, clairs et colorés, apportant beaucoup au plaisir du jeu. La maniabilité est excellente, même au clavier, et les scrollings et les bruitages sont eux aussi de très bonne qualité. En fait, Dyna Blaster mériterait une note énorme si l'on ne considérait que le côté multi-joueurs ; le jeu en solo étant moins exceptionnel, il se retrouve avec un 90%.

SEB

MEGASTAR joystick

Cette page écran vous montre le monde que vous allez parcourir, monde divisés en 8 rounds. Un premier round dans des labyrinthes, puis au milieu des rochers, les peids dans la rivière, la forêt, la montagne et enfin le château où vous pourrez foncer vers le but ultime du jeu, délivrer une pauvre innocente.





EDITEUR : HUDSON SOFT
SUR PC

ARCADE — NOTICE --
160 KO — 1 DISK
4 JOUEURS — JOYSTICK-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	19
ORIGINALITÉ	18

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO
❑ SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

90%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

▲UP AND DOWN▼

▲ La possibilité de jouer à quatre simultanément
▲ L'interface pour deux joysticks
▲ L'intérêt du jeu énorme à plusieurs
▲ Le système de mots de passe
▲ La maniabilité excellente
▼ Hum...rien, franchement.

REFERENCE

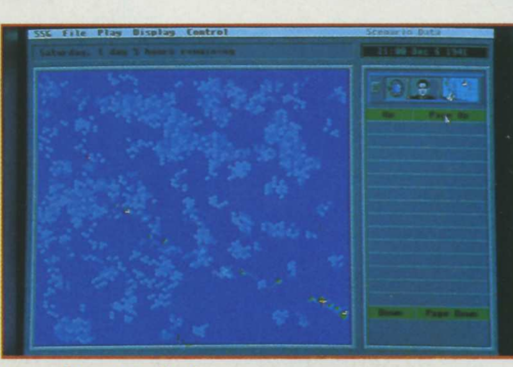
Ah, la bonne blague ! Vous voudriez que je trouve un jeu capable de lutter contre Dyna Blaster sur PC. Dans cette catégorie ? Mais sachez que Dyna Blaster devient lui-même LA référence en la matière, et les prétendants au titre devront avoir de sacrées bonnes tronches pour espérer râvir le titre de meilleur jeu d'arcade "labyrinthesque".



CARRIERS



En cas de combat, une fenêtre animée s'affiche.
C'est beau et suffisament court pour que l'action n'en soient pas ralentie.


Le graphisme très fin des menus ainsi que de la fenêtre de visualisation profite pleinement du mode VGA. Ici, l'option permettant d'afficher le temps a été activée.

A force de faire des wargames et des jeux de stratégie particulièrement moches et peu pratiques à utiliser, SSG s'est dit qu'il fallait que ça change. Du coup, voilà un superbe Wargame, particulièrement beau et peu pratique à utiliser. Cela dit, le jeu est vraiment très intéressant mais il nécessitera de la part du joueur, vu le nombre d'options proposées, d'investir de nombreuses heures avant de maîtriser complètement le produit.

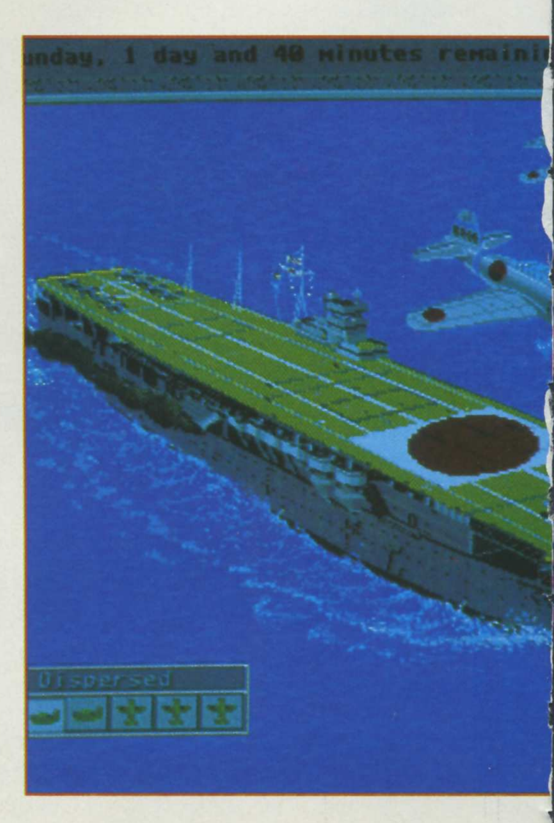
Pouvant être joué à quatre (adversaires humains ou géré par la machine), Carriers at War vous propose de revivre les grandes batailles du Pacifique : Pearl Harbour, la mer de Corail, Midway, les îles Salomon, Santa Cruz, la mer des Philippines, les îles Marianne. Suivant le scénario et le camp choisis, vous pouvez prendre la casquette de MacArthur, Halsey, Yamamoto et autres, à concurrence de quinze personnalités. Le logiciel, très bien ficelé, intègre situations historiques précises et prospective liée à votre façon de jouer grâce à des algorythmes puissants. Les ordres, qui peuvent être donnés par bâtiment, incluent vitesse, direction et destination. Véracité oblige, la météo, très importante pour les conflits mettant en œuvre navires et avions, est gérée.

On l'aura compris, Carriers at War n'est pas de ces logiciels auxquels on s'intéresse en passant, mais un produit complexe et profond qui peut procurer de nombreuses heures de détente à celui qui fera l'effort de l'aborder.

MOULINEX

Lorsqu'on souhaite envoyer des avions en patrouille, on peut là aussi profiter d'un graphisme agréable. Franchement, c'est plus sympa que des hexagones, non ?





Lorsqu'une patrouille aérienne part en mission, un écran (non animé) s'affiche pour donner confirmation. Sur le côté, on distingue une vignete représentant le type d'appareils. C'est pas cher, c'est beau et ça ne ralenti rien puisqu'un simple appuie sur une touche ou un simple clic permettent de reprendre le cours des événements.

S AT WAR

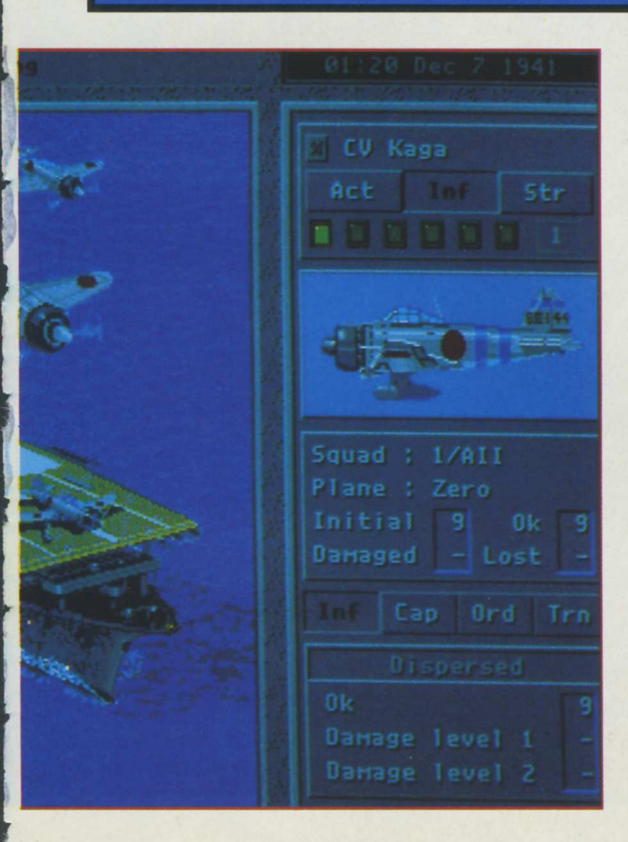


Une fois qu'on a choisi le nombre et le type d'appareils que l'on souhaite envoyer en patrouille, on peut utiliser la "rose des vents" située en bas à droite pour déterminer la direction dans laquelle les appareils rechercheront un éventuel ennemi.

▲UP AND DOWN▼

▲ Profondeur du scénario.

▼ Commandes très compliquées.





EDITEUR : SSG
SUR PC

WARGAME — NOTICE VO : 14
3,5 MO — 2 DISQUETTES
4 JOUEURS — SOURIS- CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	10
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	05
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

79%

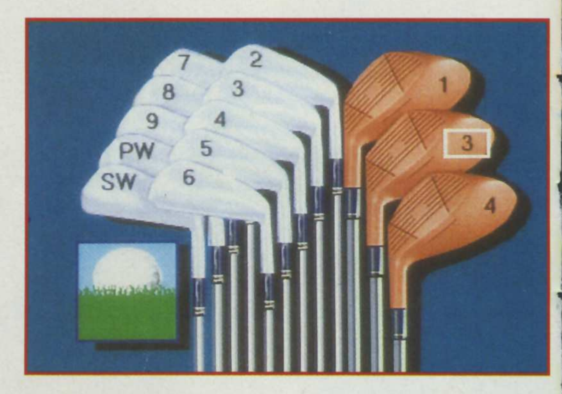
- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

PALM SPRING OPEN

Sans que l'on assiste là à une véritable révolution, ce logiciel de golf est pour le moins prometteur quant à la production future sur cette machine. En début de partie, après avoir choisi le nombre de joueurs (4, ce qui est normal pour une machine "familiale"), on choisit de s'entraîner ou de commencer directement la partie. Mauvaise surprise pour ceux qui sont habitués aux jeux sur micro, un seul parcours de 18 trous peut être joué: le Palm Spring Open, donc. Et comme ça m'étonnerait qu'il y ait des CD de parcours, c'est un peu léger. Cela dit, je crois qu'il faut oublier tout ce que l'on sait des jeux sur PC, Amiga, Mac et autres ST pour tester la production de cette machine. Cela ne va pas être facile. Ce qui frappe dès le début, ce n'est pas tant le graphisme que la bande son: outre les bruitages, chaque coup est commenté par deux speakers et le fait que les textes soient en anglais rajoute à la véracité. Les deux types parlent, commentent, ricanent: c'est l'équivalent british de "toutafé Thierry". De même, le public se manifeste lorsqu'un coup est réussi ou raté. Graphiquement, c'est un peu moins réussi. Certes, les images sont de véritables films mais l'incrustation du personnage sur les différents fonds est un peu étrange (genre contours en marches d'escaliers). Côté animation en revanche, rien à redire, c'est parfait. Hélas, c'est l'ergonomie de l'ensemble qui vient tout foutre en l'air: en effet, pour déplacer le curseur servant à choisir les clubs, par exemple, on utilise la télécommande et son célèbre joystick bonsaï. Le problème, c'est qu'au lieu de passer d'un club à l'autre automatiquement, la souris se déplace pixel par pixel et comme c'est beaucoup plus précis qu'une souris, on perd pas mal de temps. Pire encore, lorsqu'il s'agit de viser, on peut utiliser un marqueur symbolisant l'endroit où la balle va partir. Là aussi, impossible de se déplacer correctement car le curseur avance très vite. Bref, il faut (contrairement aux testeurs !) que les éditeurs de jeux sur CDI s'intéressent grandement à ce qui s'est déjà fait en micro. Puisque des éditeurs ont essuyé les plâtres depuis plus de 20 ans (Pong sur console Atari), autant que le CDI en profite.

L'écran principal permet d'accéder à 3 menus : un pour de changer le club, un servant à orienter le tir et un pour affichant une carte.



Les clubs peuvent être choisis en déplaçant le curseur. À part le Putter Wood et le Sand Wood, il n'y a pas de distinction entre clubs métalliques et clubs en bois.

Alors que la majorité des notes a subi une baisse drastique -en français moderne nous dirions: baisser à donf- on pourrait s'étonner du niveau élevé des notes sur CDI en raison, justement du niveau bien bas des jeux. Figurez-vous que le CDI est une machine à part, au même titre que le CPC, le Mac ou tout ce que vous voulez, et il n'est donc pas question de la comparer avec d'autres (ou alors seuls les jeux Mac auraient des Mégastars; ou les jeux sur Silicon Graphics, ou ceux sur Cray XMP; bref, seuls les simulateurs de l'armée auraient des Megastars). Donc, en attendant que le marché CDI se stabilise et que l'on y voie plus clair, 75% pour ce Golf qui serait un peu léger sur micro, car figurez-vous que le CDI est une machine à part... bon allez, break, je sens venir la boucle étrange, là.

EDITEUR : FATHOM PICTURE
SUR CDI


SIMULATEUR


NOTICE VF: 14


4 JOUEURS

1 DISC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	13
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	08
INTERET	15
ORIGINALITÉ	10

70%

▲UP AND DOWN▼

▲ les animations
▲ les bruitages

▼ maniabilité pourrie
▼ un seul parcours

TEST MAC

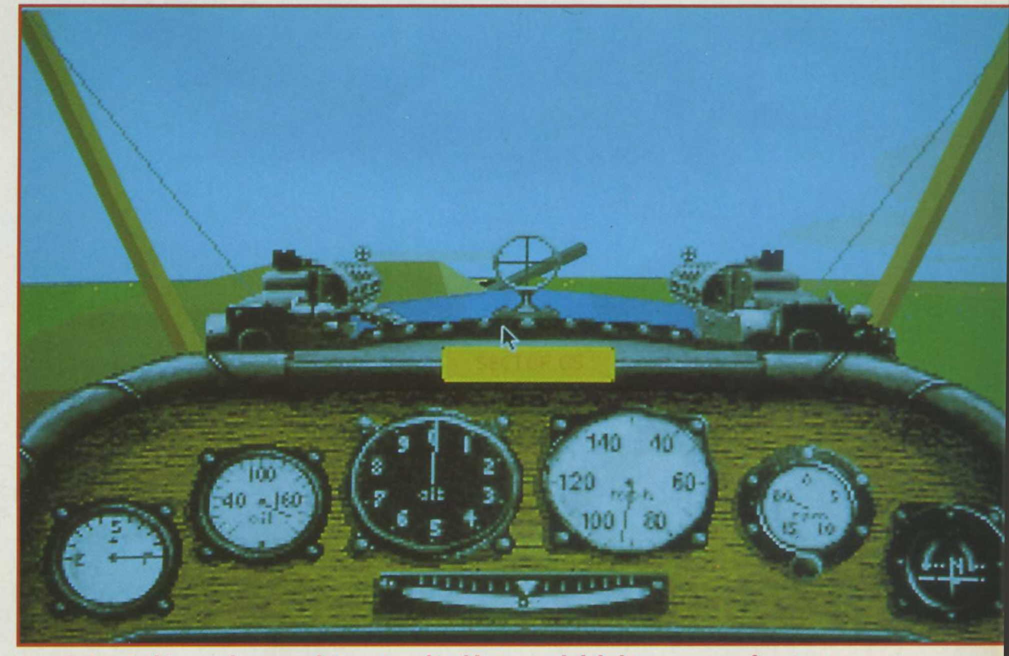
RED BARON

Après avoir volé sur des engins de plus en plus rapides, genre F-Machin naviguant allègrement à Mach 3, les éditeurs se sont dit qu'en simulant un bon vieux coucou, ils auraient moins de difficultés à reproduire les mouvements. Résultat, voici un superbe simulateur qui vous permettra de vous éclater aux commandes de votre Spad ou de votre Focker avec le maximum de véracité. Dans ce jeu, il est possible de se battre contre des as de la première guerre mondiale. Le logiciel, qui dispose de plusieurs niveaux de difficultés, permet de s'entraîner au combat simple ou de suivre une véritable mission. Ces dernières, assez nombreuses, sont cependant d'un niveau relativement complexe en mode évolué. Mieux vaut, si vous souhaitez vraiment vous éclater, choisir l'option qui vous oppose à un as de l'époque, comme par exemple Manfred Von Riechtoffen dont le surnom de Baron Rouge (un ancêtre) donne le nom au jeu. Très bien réalisé en ce qui concerne la 3D et l'animation des combats, ce logiciel dispose, de plus, de pages écrans particulièrement esthétiques, avec parfois des images digitalisées du plus bel effet. Les menus, eux aussi extrêmement soignés avec leur look "vieux cuivre", sont une réussite. L'animation, rapide on l'a dit, bénéficie d'une option inédite à l'époque de la sortie du jeu sur PC qui permet de n'afficher le détail du terrain qu'en cas de vol normal; dès qu'un adversaire pointe le bout de son nez, le logiciel passe immédiatement en mode affichage simple, ayant pour effet d'accélérer grandement les manoeuvres. Si vous disposez d'une machine rapide (Mac II) ou même préférez ne pas trop accélérer les choses par peur d'être descendu, rien ne vous empêchera de revenir à un affichage plus complexe. En ce qui concerne la bande son, pas de grande révolution à attendre mais le ronron du moteur et les impacts de balles touchant votre appareil sont bien rendus. Bref, voilà un simulateur de combats aériens original et fort bien réalisé.

BARON MOULINEX LE ROUGE

Les écrans de configuration, très soignés, permettent de choisir la difficulté de jeu mais aussi la complexité de l'affichage. De plus une option offre la possibilité de ne pas afficher les détails au sol pendant un combat, afin de gagner du temps machine.





Le cockpit, très bien rendu, gagne lui aussi en détail lorsque celui de l'image est configuré a son maximum. Dans ce cas, on peut même voir les impacts de balles sur les élingues!



▲UP AND DOWN▼

▲ Rapidité.
▲ Nombre d'options de configuration.
▲ Supporte le joystick Gravis.

▼ Peu de détail au sol.
▼ Ennemis parfois trop coriaces.

VU ET DISPO À LA FNAC



FULL META



Au début, rien qu'un peu de cailloux et de minerai. Full Metal n'attend que vous.

Encore un Wargame, pensez-vous ? Oui, mais pas un de plus car ce logiciel va surprendre agréablement les fanas et les ennemis du genre. Le but du jeu est simple : engagé par une compagnie minière, vous posez votre engin sur la planète Full Metal et devez, lors d'une campagne, récupérer le maximum de minerai et/ou mettre des bâtons dans les roues de l'adversaire. Naturellement, lui a les mêmes objectifs.

Trouvaille, chaque joueur dispose d'un certain nombre de points qu'il peut utiliser au choix aux attaques ou aux déplacements. Une fois posé, vous devez déployer vos forces, composées d'un tas d'engins pratiques et rigolos : crabes, chars, gros-tas, vedettes, barges, pontons et pondeuse-météo. Eh oui, il y a des engins qui flottent et c'est là le point important du jeu, puisque la planète subit des marées. On voit déjà ce que ça peut donner sur le matériel qui ne flotte pas, mais attendez, vous ne savez pas la meilleure : les marées sont assez capricieuses et imprévisibles. Bref, quand ça tombe (enfin quand ça monte), les engins qui ne sont pas prévus pour se retrouvent immobilisés et c'est la galère. Bon, il est temps de décrire les engins en question. D'abord, les transporteurs, capables de déplacer du minerai et d'autres appareils : barges et crabes. Ensuite les destructeurs : vedettes, chars, gros chars (ou gros-tas) et tourelles fixe que le joueur pose sur son aéronef. Voilà le matos de base, assez classique.

Moins classique en revanche est la pondeuse-météo, engin étrange mais pratique capable de reconstruire des pièces cassées. Pour cela, elle utilise du minerai car sinon, ce serait trop facile. De plus, et là on devrait en comprendre l'intérêt, elle est capable de prévoir quelle sera la marée du prochain tour. Je vois déjà un ou deux Bretons me dire que si une marée est basse, la prochaine sera forcément haute. Eh bien, non. Il y a ici trois marées : la haute, la basse et la normale.

Histoire de tempérer tout ça, il existe aussi des terrains avec récifs et d'autres marécageux. Du coup, si l'on s'abstient d'utiliser la pondeuse, on ne sait jamais si l'on sera embourbé ou échoué. Voilà, en gros, le but du jeu.

Côté technique, rien à dire si ce n'est que tout est superbe et qu'il est possible de jouer en réseau.

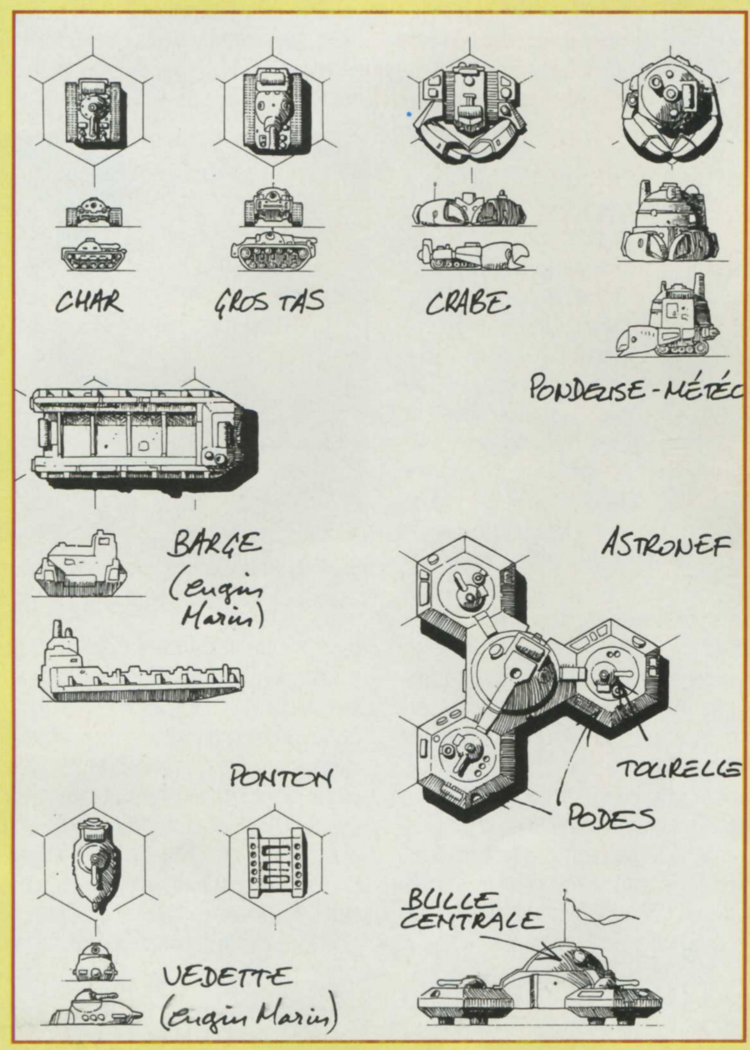
FULL MOULINEX

Il s'agit de placer ses pièces judicieusement, particulièrement les engins aquatiques. De l'eau ? Eh oui, la planète toute métallique subit les marées et en dépit de son nom, elle ne rouille pas. Votre matos, en revanche...



AL PLANET

FULL METAL PLANETE



Ça vous a plu à verse et vous en redemandez ? Pas de problème puisque le jeu Full Métal est aussi et avant tout un véritable jeu de plateau édité par Ludodélire, éditeur talentueux faute d'être prolixe à qui l'on doit également les génialissimes Tempête sur l'échiquier et Supergang. Présenté dans une superbe boîte, le jeu de plateau Full Metal comporte -ô joie- non pas des pions en carton tout moches mais des pièces en étain toute belles qui n'attendent qu'un coup de pinceau de votre part pour briller de mille feux. Bref, au même titre que Full Metal, le logiciel plaira à ceux qui sont généralement étanches (eh !) aux Wargames sur micro, Full Metal le jeu de plateau surprendra ceux qui sont hermétiques aux jeux de plateau. A ceux qui aiment aussi.



▲UP AND DOWN▼

▲ Fonctionne sur tout Mac N/B et couleur, y compris Powerbook.

▼ Puisque je vous dis que c'est super !



Contrairement à leur nom, les barges ne doivent pas être placée avec folie.



EDITEUR : INFOGRAMES

SUR MAC



STRATEGIE	NOTICE VF : 15
3 MO	3 DISQUETTES
4 JOUEURS	SOURIS - CLAVIER

MINIMUM : SYSTEM 6.0.3

GRAPHISME	--
BRUITAGE	14
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

89%

VU ET DISPO À LA FNAC



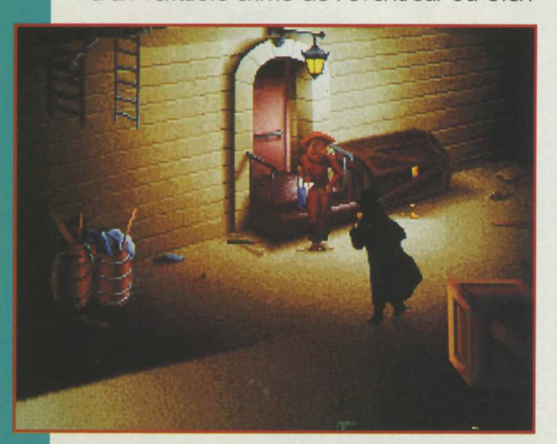
LOST FILES O



Véritable centre névralgique, le célèbre sweet home du 211B Baker Street permet à nos héros de consulter leur documentation (les célèbres monographies) et d'utiliser un petit laboratoire. Remarquez les murs, décorés de nombreux objets en rapport avec une célèbre aventure de S.H.

Gosh ! Rompant avec son habitude, le plus célèbre des psycho-killers vient de quitter son territoire de chasse préféré. Je parle naturellement de Jack l'éventreur, encore appelé tueur de Whitechapel en raison de sa propension à ne frapper que dans ce quartier. Du reste, l'affaire commence assez bizarrement puisque la victime, Miss Conway, était une actrice et non pas une prostituée. Quelles circonstances ont pu pousser Jack à agir de la sorte? D'ailleurs, est-on en présence d'un véritable crime de l'éventreur ou bien quelqu'un a-t-il maquillé son méfait ? A circonstances exceptionnelles mesures d'exeptions; l'Inspecteur Lestrade - qui, jaloux de Sherlock Holmes, lui met habituellement des bâtons dans les roues- le fait mander sur les lieux du crime afin qu'il l'aide à résoudre cette ténébreuse affaire. Sitôt dit, sitôt fait, Holmes se rend sur place accompagné du fidèle Watson et le logiciel, qui jusqu'à présent vous avait présenté ce que je viens de vous résumer, vous laisse la main. A vous de mener l'enquête en dirrigeant Holmes. Et Watson me direz-vous ? Eh bien, ce brave Watson se contente de suivre Holmes et de noter scrupuleusement le résultat de vos investigations. C'est là le premier point très intéressant de ce jeu car il est possible, à tout instant, de prendre connaissance de ce journal de bord. C'est très utile par exemple pour relire après coup une conversation afin d'être certain de n'avoir laissé passer aucun indice, d'autant qu'il peut être consulté aisément: avance rapide, recherche par mot et même impression. Pendant la partie, outre une carte de la ville qui permet de se rendre d'un lieu à l'autre, symbolisé par une petite icône, il est possible de se déplacer dans de nombreux lieux, généralement des pièces. On peut ouvrir les tiroirs, ramasser des indices et naturellement dialoguer au moyen de QCM avec les personnages de rencontre. Point faible, les écrans ne scrollent pas mais, en revanche, de nombreuses animations permettent de s'y croire véritablement et ce, en dépit d'un "stymisme" de dessins un peu mollassons à mon goût. Côté son, il est regrettable que la musique soit beaucoup trop "jeu vidéo" et que les bruitages, de qualité au demeurant, soient si peu nombreux. Le jeu reste relativement classique et l'on se demande bien comment les programmeurs ont fait pour pondre un produit qui prend 29 Mo sur le disque dur (15 si Save Space est actif). Bref, voici un jeu décevant par rapport à l'attente et à la taille, mais cependant très agréable si l'on ne tient pas compte de la réputation qui l'a précédé.

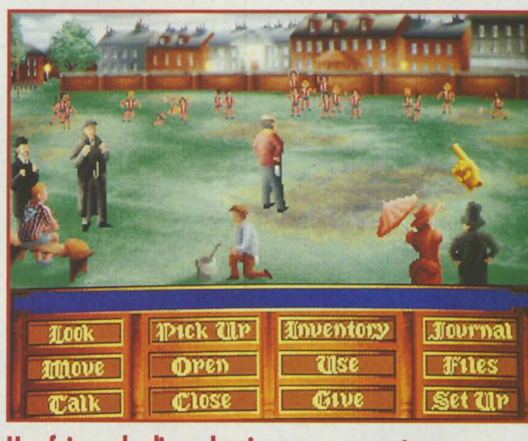
MOULINEX



En début de partie, vous assistez au crime que vous devrez résoudre en dirigeant Holmes.



Pendant l'introduction, on a droit, comme dans WC2, à quelques dialogues digitalisées lu par des acteurs.



Une fois sur les lieux du crime, vous rencontrez L'inspecteur Lestrade, du Yard. A l'aide de la loupe correspondant à l'ordre "voir", il est possible de découvrir de nombreux indices.

OF SHERLOCK HOLMES

Conan Doyle est né en 1859. Il effectue des études de médecine et, à 21 ans, s'engage comme médecin sur un baleinier, puis sur des navires marchands. C'est un sportif solidement charpenté mais qui voue une véritable passion à l'écriture et à l'Histoire; il commence à écrire à 23 ans. Il poursuit parallèlement sa carrière de médecine et part même en Afrique du Sud pendant la deuxième guerre des Boers pour y être médecin militaire. Le premier Sherlock Holmes est un roman, "Une étude en rouge". Il est suivi d'un second roman, "Le signe des quatre", puis de nouvelles qui lui sont commandées par l'éditeur de Strand Magazine. Très rapidement, Conan Doyle en a assez de Sherlock Holmes, qu'il considère comme une œuvre mineure au regard de ses romans historiques. Il tue son personnage, en le faisant tomber d'une falaise. Mais entre-temps, un invraisemblable succès ("il ne faut pas confondre invraisemblable et impossible", comme disait Holmes) est apparu: le 221b, Baker Street -l'adresse de Holmes dans ses nouvelles- est inondé de dizaines de milliers de lettres qui félicitent le détective de ses succès et lui demandent de retrouver des animaux disparus, de résoudre des énigmes, etc. Encouragé par son éditeur, Doyle fait paraître "Le chien des Baskerville", en précisant bien (sous la plume de Watson) qu'il s'agit d'une histoire "survenue avant sa mort". Mais la pression du public est telle qu'au bout de deux ans, il se voit obligé de trouver une astuce (par ailleurs le seul moment un peu faiblard de toutes les aventures de Sherlock Holmes) pour expliquer qu'il n'était finalement pas mort, qu'il avait pu se raccrocher à un petit bout de corniche et qu'il avait passé deux ans à rechercher la trace de son ennemi mortel, Moriarty. Il continuera alors à écrire des nouvelles de Holmes jusqu'à la fin de sa vie (1930). Notons finalement trois faits amusants de la vie de Conan Doyle: d'abord, il avait découvert le ski en Norvège lors d'un voyage, et l'a fait connaître en Suisse alors qu'il y accompagnait sa première femme pour une cure. Ensuite, il a passé les trente dernières années de sa vie à pratiquer l'occultisme (il existe plusieurs bouquins de



comptes rendus sur le sujet) et à croire aux zombies et autres poltergeists; et enfin, il a pris par trois fois la défense de criminels (ou supposés tels) sur la base de ses déductions logiques. Dans deux de ces cas, du fait de la renommée du défendant en la matière, les victimes furent innocentées. Sherlock Holmes a inspiré de nombreuses parodies et imitations; parmi celles-ci, citons "Le secret de la Pyramide", produit par Spielberg, où l'on découvre le jeune Sherlock lier connaissance à la fois avec son fidèle Watson et avec Moriarty; "Elémentaire, mon cher Lock Holmes", passé récemment sur Canal Plus, où l'on s'aperçoit que Sherlock n'est que la marionnette de Watson; et "la solution à 7%" (sous-entendu: une solution à 7% d'héroïne-cocaïne), écrit par Nicholas Meyer, puis adapté au cinéma sous le titre "Sherlock Holmes attaque l'Orient-Express" (si mes souvenirs sont bons), où Holmes, devenu cocaïnomane, part à Vienne rencontrer Freud pour l'aider à se désintoxiquer. Ces trois films sont excellents et très drôles.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

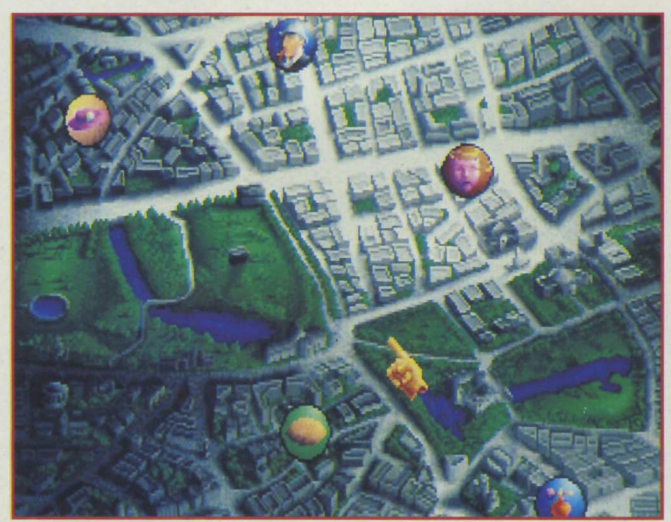


Holmes dispose, dans sa demeure, d'un petit laboratoire équipé d'un microscope, d'un bec Benzen, de tubes à essais et de divers réactifs. Ce matériel permet d'analyser quelques fragments ou objets trouvés au cours de vos pérégrinations.

REFERENCE

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES / LAURA BOW 2 (pc) Les deux softs, en fait, sont du même gabarit, aussi irréprochables l'un que l'autre au niveau de la réalisation : les graphismes sont à tomber par terre, les sons et musiques sont superbes; mais sur un marché où la qualité imposée par Sierra et autres LucasArts est de rigueur, c'est presque du "déjà vu" . Lost Files a cependant quelques défauts par rapport à Laura Bow. On doit par exemple attendre que Sherlock fasse "tranquillement" le tour d'un bureau avant de passer à l'action (et quand je dis "tranquillement", c'est vraiment "tranquillement", sans précipitation). Il n'y a pas de réglage de la vitesse comme dans les Sierra, et comme on connaît le flegme britannique... (c'était pourtant "élémentaire"). Le système questions/réponses est par contre meilleur que dans Laura Bow, même s'il permet moins de finesse, avec un Journal de Bord très pratique : je vous rappelle au passage que dans Laura Bow, il fallait incessamment accéder au Bloc-Notes pour poser ses questions. Quoi qu'il en soit, ce sont tous les deux des musts dans le genre.





Pour se déplacer, on utilise cette gigantesque carte de Londres qu'il est possible de faire scroller. Au fur et à mesure de la progression de l'enquête, de nouveaux lieux apparaissent.



Les options, vraiment nombreuses, permettent de configurer le jeu comme on le souhaite. En plus des choix habituels concernant le son, on peut ainsi déterminer si les transitions d'un écran à l'autre se feront abruptement ou par fondu, si les menus apparaîtront directement ou en scrollant. Il est même possible de choisir la police de caractère utilisée dans le jeu. Dommage que d'autres éditeurs n'en fassent pas autant.



Les dialogues se font au moyen de QCM (questionnaire à choix multiple). Petit défaut, le texte apparaît deux fois: une première fois lorsqu'on le sélectionne, une deuxième fois lorsque le personnage "parle". De fait, de discussion en discussion, on apprend de nouveaux noms ou de nouvelles adresses. Pas très original mais efficace.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SUR PC

AVENTURE — NOTICE VO: 12 — 29 MO — 9 DISQUETTES — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	10

80%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

▲UP AND DOWN▼

- ▲ Les options de configuration
- ▲ l'ergonomie
- ▲ le journal de Watson
- ▲ le mode "Help"
- ▼ Le graphisme un peu flou
- ▼ la taille du jeu

UNE FORCE DESTRUCTRICE MENACE LA TERRE. IL FAUT SAUVER LA CIVILISATION !

Il y a quelques millions d'années, Atlantis plongea dans les profondeurs de l'Océan. Avec la ville, s'enfouirent également les secrets des forces les plus destructrices de la Terre. Mais les Nazis ont découvert ce royaume perdu et bientôt ils auront en leur possession une bombe qui pourrait mettre fin à la deuxième guerre mondiale en 15 minutes. A moins qu'Indiana Jones ne se mêle de cette affaire...



Bientôt disponible sur Amstrad, Atari ST, Amiga et PC.

INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS

LucasArts™ Lucasfilm™ Games

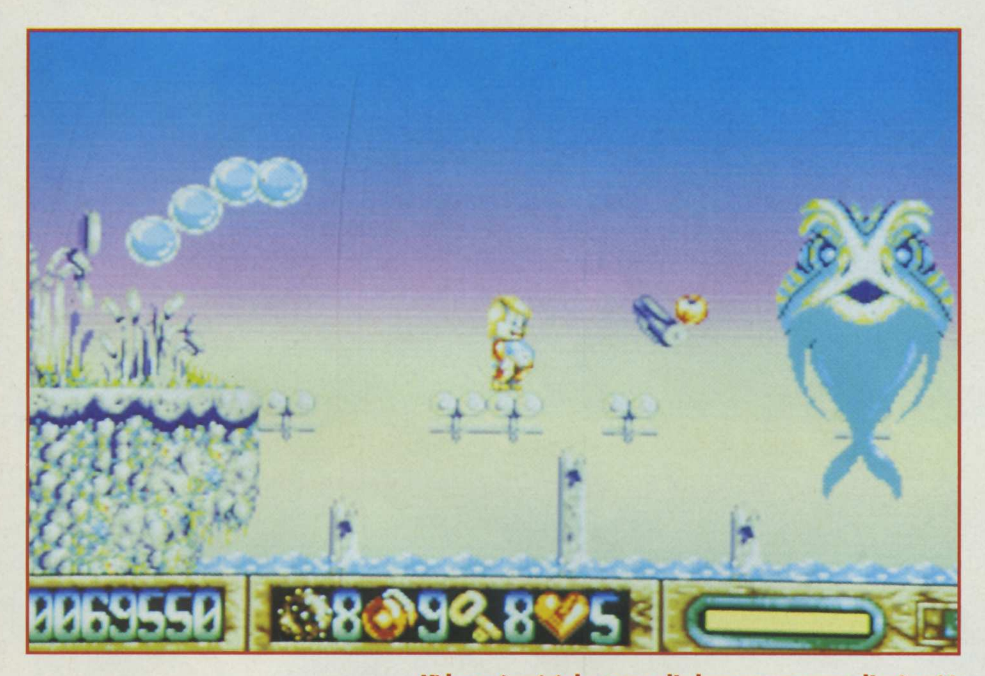
Distribué par
UBI SOFT 8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

Un jeu d'arcade vraiment génial.



NICKY



Nicky a récupéré des troncs d'arbres un peu avant d'arriver ici. Maintenant il peut les lancer pour fabriquer le pont qui lui permettra de passer la rivière. Seul problème, d'énormes bestioles sortent du fond de l'eau pour l'avaler d'une bouchée.

Nicky Boom n'a jamais rien fait de ses dix doigts. Il passe son temps à traîner dans la nature, il fait de grandes promenades en forêt et le soir, il rentre dans la cabane de son grand-père et s'assoit au coin de la cheminée. Une véritable vie de fainéant rêveur. Nicky Boom est encore un enfant.

Un soir, de retour à la cabane, Nicky retrouve son grand-père allongé sur le sol, malade à en crever. Une sorcière qui vit dans un pays assez proche est venue rendre une petite visite dans le coin, et elle en a profité pour lancer un sort au grand-père de Nicky. En repartant dans son château, la sorcière a lâché quelques hordes de sales bestioles qui pullulent maintenant dans les environs, si calmes autrefois.

Nicky sèche ses larmes, prend son courage à deux mains alors qu'il tentait de prendre ses jambes de trouillard à son cou, et se lance à l'aventure en direction du château de la sorcière. Son but : chasser tous les monstres indésirables qui traînent dans sa belle forêt, et atteindre le château de la sorcière pour récupérer l'élixir capable de soigner son grand-père.

Nicky devra traverser quatre régions différentes pour arriver jusqu'au flacon salvateur. Sur son chemin, il pourra ramasser différentes bombes pour combattre ses ennemis ou pour s'ouvrir des passages. Une bombe se pose au sol et peut donc faire sauter des blocs de pierre gênants, une autre est lâchée dans les airs et détruit tous les ennemis présents à l'écran quand elle explose. Mais à la base Nicky dispose déjà d'une arme, il lance des trognons de pommes qui, comme par magie, sont mortels pour les monstres de la forêt.

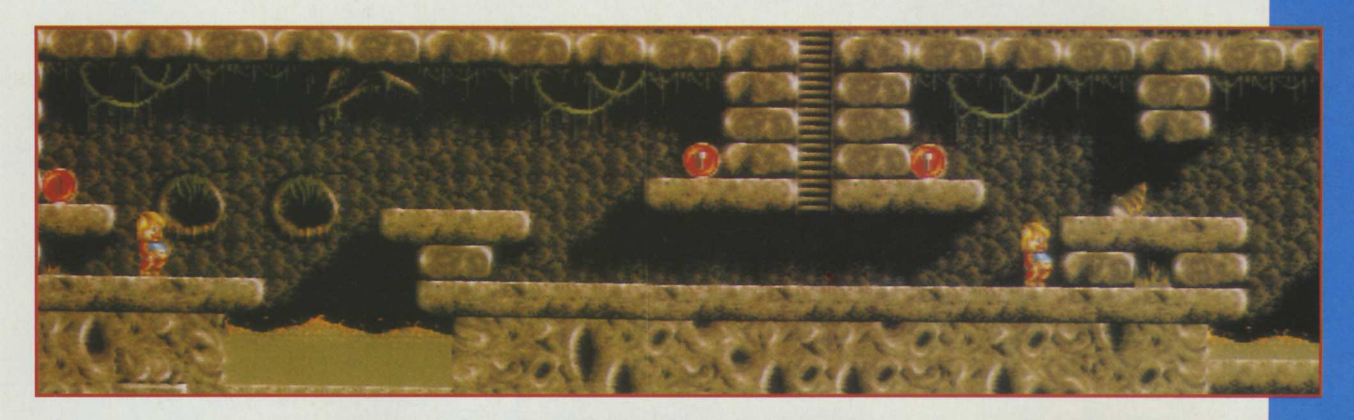
Nicky devra aussi ramasser des clés, car sur son chemin il trouvera des portes fermées. D'autres portes ne s'ouvrent pas à l'aide de clés, mais en appuyant sur des manettes cachées. Autres éléments que vous croiserez de plus en plus au fur et à mesure de votre progression : les points de téléportations. Représentés par des cercles marqués d'un T, ils vous enverront directement à un autre lieu de la carte quand vous passez dessus. Certains passages ne sont accessibles qu'en passant par des points comme ceux-là. Le joueur devra donc bien mémoriser d'où il est parti pour ne pas explorer dix fois les mêmes couloirs quand il reviendra avec un autre point de téléportation.



Les trognons que Nicky lance au début pourront devenir de véritables pommes entières si notre héros ramasse une option spéciale. Son arme devient alors plus puissante et demande moins de coups pour éliminer les gros monstres. Tiens, justement parlons des ennemis que vous allez rencontrer, il y en a vraiment des tonnes et des tonnes de différents, et, en plus, bon nombre d'entre eux sont énormes. Sans compter les monstres de fin de niveaux qui sont carrément imposants et qui vous ba-



BOOM



lancent bien souvent d'autres bestioles, histoire que les choses se compliquent véritablement.
Côté technique, il n'y a rien à redire, Nicky Boom est quasi parfait dans son genre. Ce jeu de plates-formes dispose de niveaux



Vous pourrez ramasser des bonus tout le long du jeu, mais, parfois, dans des lieux bien cachés et bien protégés, vous pourrez tomber sur d'énormes paquets bonus.



Ces murs n'étaient pas indestructibles, vous pouvez tirer dessus pour ouvrir un passage qui vous mènera sûrement dans des endroits truffés de bonus à ramasser.



Souvent les points de téléportation vous transporteront dans des lieux comme celui-ci. Vous n'avez qu'à ramasser les points et la bombe, puis repartez en utilisant cet autre point de téléportation.

NICKY BOOM - LA CHANSON

J'suis pas plus haut qu'un nain cul-d'-jatte
Mais c'ui qui m'embrouille moi je l' latte
Suffit qu'il arrive devant moi
Je l'pulvérise, ouais chui comme ça

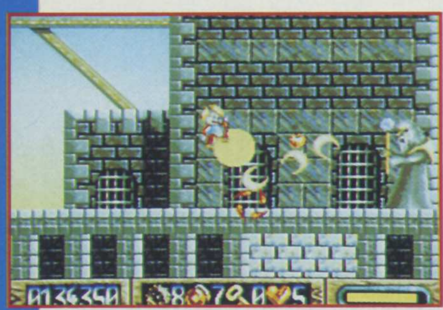
Ah, super on m'appelle Nicky
Viens donc là j'te pourris la vie

Les sorcières me font pas flipper
Chui même prêt à les défoncer
Je saute, je creuse, je tire partout
Les méchants vont devenir fous

Ah, super on m'appelle Nicky
Quel couillon si tu m'trouves gentil



NICKY BOOM



Certains sprites sont tout de même d'assez grande taille, comme ce sorcier. Et pourtant ce n'est pas un boss de fin de niveau, ce n'est presque rien.

Ces yeux rebondissent sur place, vous devez synchroniser votre mouvement avec le leur pour avoir une chance de vous en sortir.

énormes que vous devrez parcourir dans tous les sens pour réussir à ouvrir la porte qui mène à la fin du niveau. Les graphismes sont très travaillés, très fins, et les animations des personnages et des monstres vraiment bien faites et fluides. Les scrollings multi directionnels sont tout simplement exemplaires, et le personnage se déplace en douceur au milieu de toutes ces bastons tant la maniabilité est bonne.

Bref, Nicky Boom devient le soft à posséder absolument si vous êtes amateur de jeux de plates-formes. Même les bruitages et les musiques sont superbes, et des digits sonores de très bonne qualité lâchent des "youpi" et des "hop-là" quand Nicky exécute certaines actions.

SEB

Une superbe corne d'abondance à deux pas de Nicky, il ne reste plus qu'à tirer dessus de façon ininterrompue pour voir jaillir des tonnes de bonus.

▲UP AND DOWN▼

▲ La finesse des graphismes
▲ La rapidité et la maniabilité
▲ Les niveaux de très grande taille
▲ Le système de mots de passe qui permettent de reprendre à un niveau donné.

▼ Techniquement il n'y a rien à redire

EDITEUR : MICROïDS
SUR AMIGA

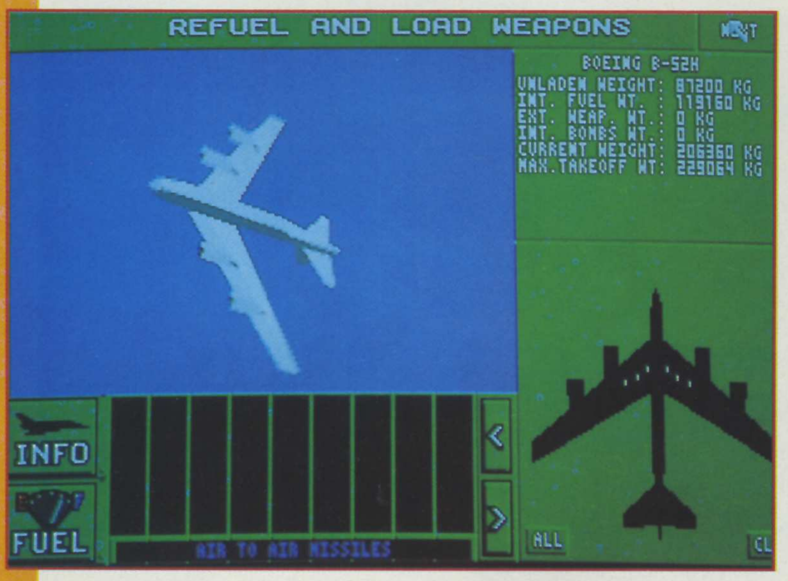
PLATES-FORMES | --
512 KO | 1 DISQUETTE
1 JOUEUR | JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

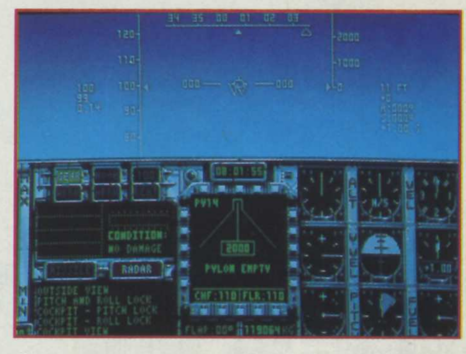
92%

SORTIE DES VERSIONS PC ET ATARI ST COURANT OCTOBRE

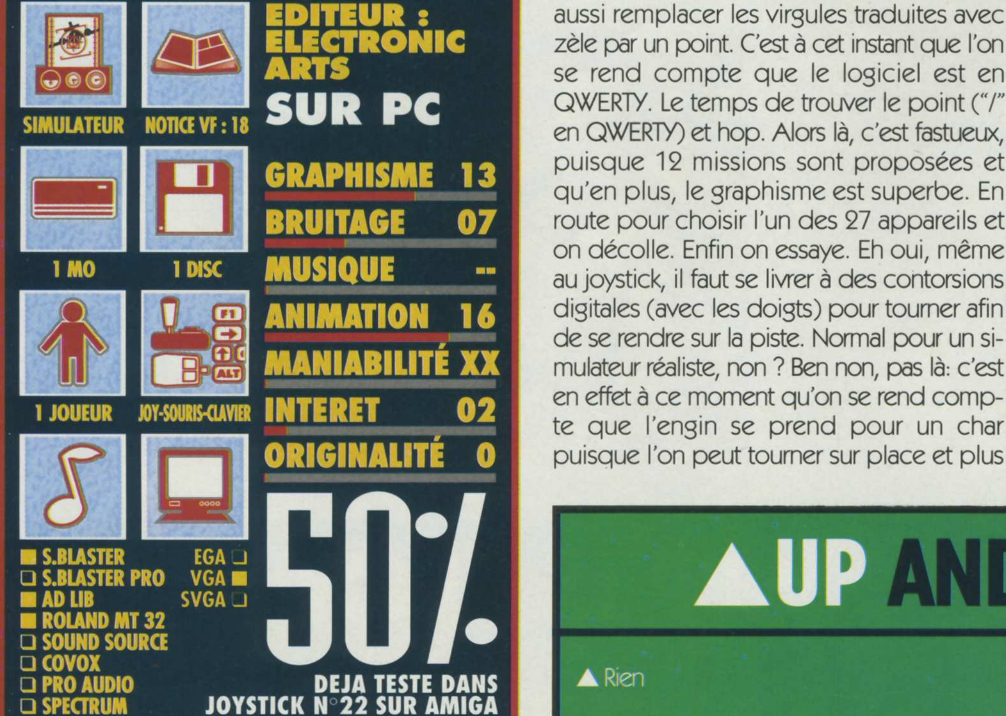
BIRDS OF PREY



Alors que la version Amiga du jeu était relativement lente, ce rebelote sur PC est rapide. Ah... voilà un logiciel de simulation de combats aériens qui promet, se disent ceux qui pensent qu'un simulateur se doit d'être rapide. Erreur les gars, vous vous trompez. Dans la vie, il n'y a pas que la vitesse mais plein d'autres trucs comme par exemple la maniabilité, le réalisme (assez poussé dans la vie, justement), l'intérêt et toutes ces sortes de choses. Procédons par ordre d'apparition des commentaires: tiens, un simulateur PC sur une disquette simple face non compressée, c'est louche. Tiens, c'est la galère pour rentrer le code de protection; ben oui, le manuel est trop bien traduit et lorsqu'on vous demande le "Span" de tel ou tel appareil, c'est à envergure qu'il faut chercher. Et lorsque vous rentrez les valeurs en question, il faut aussi remplacer les virgules traduites avec zèle par un point. C'est à cet instant que l'on se rend compte que le logiciel est en QWERTY. Le temps de trouver le point ("/" en QWERTY) et hop. Alors là, c'est fastueux, puisque 12 missions sont proposées et qu'en plus, le graphisme est superbe. En route pour choisir l'un des 27 appareils et on décolle. Enfin on essaye. Eh oui, même au joystick, il faut se livrer à des contorsions digitales (avec les doigts) pour tourner afin de se rendre sur la piste. Normal pour un simulateur réaliste, non ? Ben non, pas là: c'est en effet à ce moment qu'on se rend compte que l'engin se prend pour un char puisque l'on peut tourner sur place et plus fort encore, ce sans avoir allumé les moteurs et en étant totalement (et pour cause) à l'arrêt. Ensuite, une fois en l'air, on peste contre les touches totalement illogiques (U pour le train d'atterrissage par exemple) et même si les animations sont rapides, on se demande se que l'on fait là haut. Quant au son, ce n'est pas le pied. Heureusement, les missions et combats rachètent le tout. En soi, il n'est pas si catastrophique que ça ce simulateur/arcade, mais comme il existe de nombreux autres produits de qualité sur PC, on se demande pourquoi il faudrait s'embarrasser de celui-ci. Seule consolation, le logiciel est compatible Thrusmaster et fonctionne avec le palonnier.











LEISURE SUIT LARRY 1



Retour, ou plutôt commencement de la saga de Larry avec ce volume 1 sous-titré "Dans le pays des piliers de comptoir". Bien qu'il me semble superflu de présenter ce fleuron de la ringardise qu'est Larry (le héros), parlons-en pour les deux ou trois per-





sonnes qui ne le connaîtraient pas. Larry, sorte de Travolta quarantenaire croisé avec un Woody Allen qui ne serait pas bien malin, n'a qu'une idée en tête (en tête ? Mhhh...) : coucher avec une nana. Naturellement, comme tous ceux pour qui la drague est un sport de haut niveau (et un palliatif à leur vie médiocre), Larry parle beaucoup mais agit peu. Il faut dire que ce brave Larry est particulièrement crétin, qu'il évolue dans un milieu de crétins et qu'il s'y prend comme un crétin. La vie est ainsi faite qu'en agissant de la sorte, on a beaucoup de mal à s'en sortir, même avec les filles stupides. Le jeu, Sierra en diable, consiste à se promener dans de superbes décors en 256 couleurs en utilisant la souris. En haut, une barre de menu permet d'accéder à différentes icônes permettant de marcher, voir, prendre, parler. La musique, superbe, est de plus compatible avec les cartes Roland MT 32 et CM 32L. L'animation, un peu plus lente que dans Space Quest IV, reste cependant acceptable. Bref, retour d'un grand classique, "relooké" grâce au système d'icônes et rehaussé par les 256 couleurs de l'affichage.

MOULINEX LAFFER





VU ET DISPO À LA FNAC

▲UP AND DOWN▼

▲ La facilité d'utilisation ▲ L'humour
▲ La bande son.

▼ La lenteur.



POOL OF DARKNESS







Lorsque vous arrivez en bateau dans la cité de Phlan, prêt à goûter un repos mérité ainsi que la spécialité locale (le flan aux oeufs, paraît-il presque aussi bon que celui de la maman de Seb), vous trouvez une ville en miettes (de flan ?) qui ferait passer un hôpital yougoslave pour une construction récente. Eh oui, il va encore falloir reprendre du service et repartir guerroyer vers de lontaines contrées, c'est-à-dire dans des souterrains et des décors moches comme SSi en a le secret. Secret jalousement gardé si l'on en croit le reste de la production micro qui fait de plus en plus de progrès dans le domaine du jeu de rôles. Bref, c'est reparti pour un tour avec votre équipe composée de nains, elfes, humains, gnomes, halflings (hobbies renommés car le nom est déposé), gnomes, demi nains, demi trucs et autres demi machins. Une fois de plus, vous rencontrerez des tas de bestioles qu'il faudra vaincre à l'arme blanche ou à coup de magie dans des écrans oscillant entre Bard's Tales I et Ultima 2. A noter que l'installation du logiciel est très pénible car le celui-ci s'évertue à rechercher un dossier qui n'existe pas. Après enquête, il s'agit d'un dossier Save que vous devrez créer à la main. Côté sorts remarquez, rien à redire, ils sont particulièrement nombreux mais tout de même. Pourquoi s'évertuer à faire des logiciels aussi laids, surtout sur Mac, machine puissante s'il en est ? Avec l'apparition l'année prochaine de matériel dédié particulièrement au jeu (à base de LC), il est probable que d'autres éditeurs un peu plus sérieux s'intéresseront à l'environnement Macintosh et que ce jour là, ceux qui proposent des logiciels mal fichus auront intérêt à en faire des compilations sur CD ROM s'ils souhaitent les écouler. Tiens, je prends le pari ici que ça nous pend au nez. **MOULINEX**



VU ET DISPO A LA FNAC

▲UP AND DOWN▼

▲ On n'est pas obligé d'y jouer. Les sorts sont nombreux.

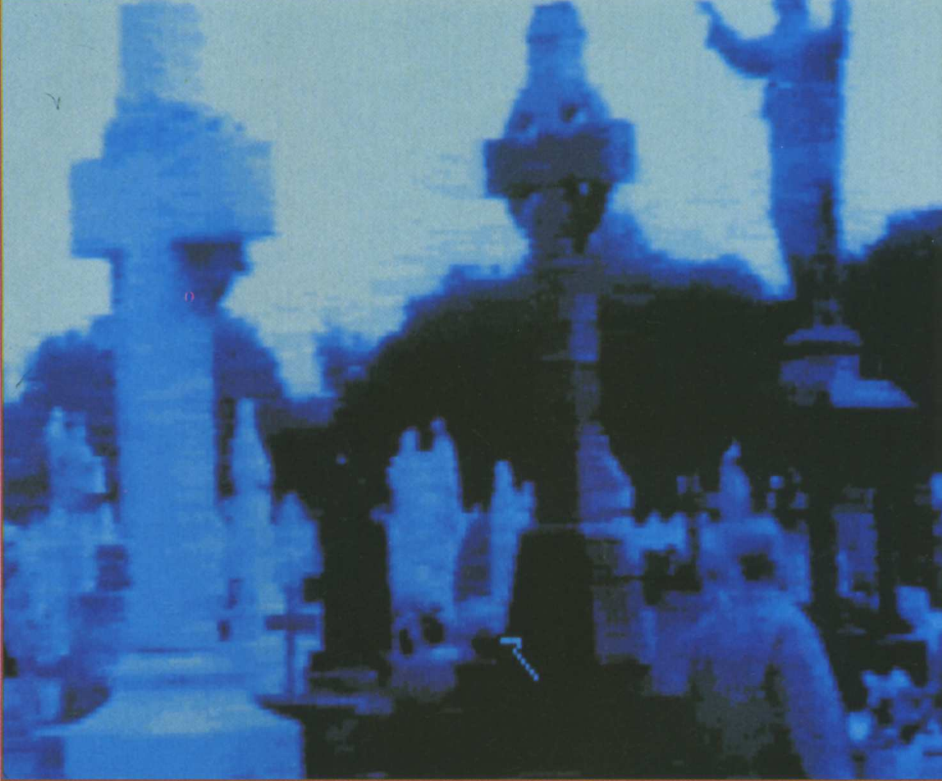
▼ Installation pourrie.

TEST PC CD ROM

PSYCHO KILLER







Vous savez les gars, c'est pas facile tous les jours d'être testeur à Joystick. Parfois, on est confronté à des dilemmes cornéliens. Car sous notre carapace de testeur bat un coeur. Bref, l'équipe de Delta 4 Interactive a l'air d'être composée de types sympas qui, de plus, prennent le risque de faire de la réelle création sur CD ROM et CDI. Manque de pot, le résultat est pourri, faute de moyen. L'idée est pourtant super puisque ce jeu d'aventure est entièrement en images réelles fixes. De plus, certaines scènes sont animées. Le principe est simple: il suffit d'agir sur l'image au moyen de la souris. Par exemple, la voiture que vous pilotez arrive à fond de train vers un obstacle. L'écran affiche le plancher de la voiture. A ce moment, une temporisation se met en marche et vous avez quelques secondes pour cliquer sur la pédale de frein. Du coup, direction scène suivante, etc. Manque de chance, les digitalisations d'images fixes sont absolument atroces. La musique, en son CD, ressemble un peu à Front 242, mais manque de chance là aussi, la qualité d'enregistrement est, elle aussi, insoutenable. Par pitié On line, donnez à Delta 4 les moyens de faire des digits de qualité. Vous ne le regretterez pas.

MOULINEX




AVENTURE


NOTICE VO : 0

--

1 CD

1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ❑ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ■ SON CD
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : ON LINE

SUR CD ROM PC

GRAPHISME	10
BRUITAGE	--
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	13
ORIGINALITÉ	18

58%

▲UP AND DOWN▼

▲ Scénario
▲ Interactivité

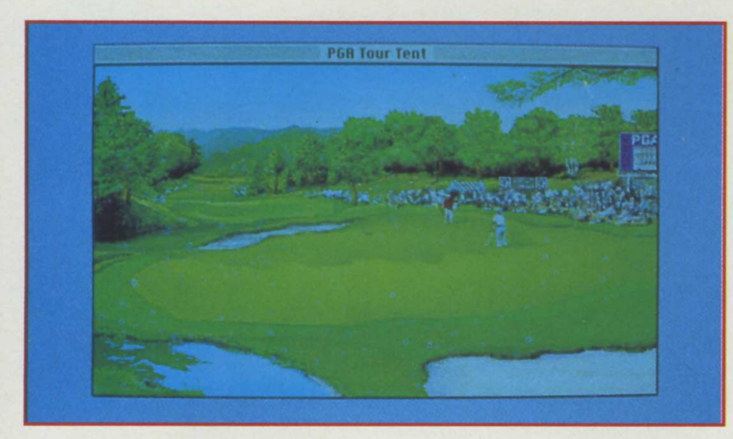
▼ Les graphismes

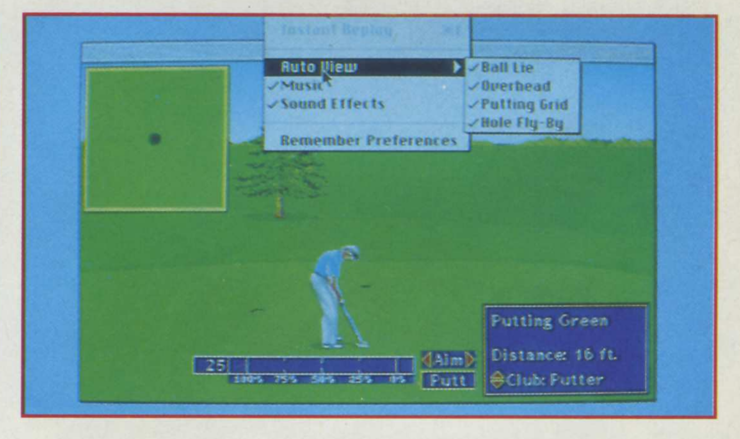


PGA DATA

C'est à chaque fois pareil : après avoir testé un jeu de golf, je reçois des tas de lettres de gens me demandant si je suis vraiment allé en Ecosse ou s'il est vrai que je vais souvent en Bretagne. Comme je suis un bon gars, je réponds à toutes ces lettres et du coup, lorsqu'arrive le moment de tester un logiciel de golf, je suis tellement crevé que je ne pense qu'à partir en vacances.
Ah oui, je ne vous ai pas dit, lorsque je cances. Du coup, j'en parle. Il faut dire que les jeux de golf sur micro semblent appartenir à un genre immuable et, à part quelques changements dans le graphisme et le son, le principe reste le même. Alors, imaginez ce que donne le test d'un data disk de golf.
Le temps de dire qu'on peut jouer sur 3 nouveaux parcours (Scottsdale, Southwind et Eagle Trace) et voilà qu'on ne sait plus quoi raconter.







pense aux vacances, paf ! Je me prends un grand retour d'attitude conditionnelle et ça me rappelle les précédentes va-

Forcément, le data disk ne change pas le jeu et comme PGA Tour Golf est mignon si on aime les dessins (moche si on préfère le style golf digitalisé), rapide et très documenté puisque réalisé d'après les plans PGA, ça ne laisse pas beaucoup de place à l'imagination. Mais maintenant c'est décidé, je ne parlerai plus de l'Ecosse ni de la Bretagne. Il faut être sérieux parfois. Je parlerai de moi.

Moulinex



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SUR MAC



GRAPHISME	12
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	--
ORIGINALITÉ	--

60%

MINIMUM : CLASSIC 1 MO.
2 MO EN COULEUR.

VU ET DISPO À LA FNAC

▲UP AND DOWN▼

▲ Trois nouveaux parcours !

▼ Graphisme toujours aussi moyens.

C'EST BEAU C'EST NEUF

ET SEULEMENT FRANCS CINQUANTE-NEUF!

LOGICIELS GARANTIS 6 MOIS

joystick

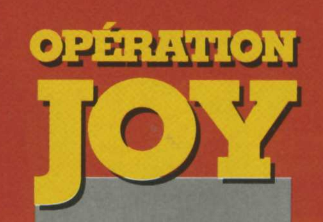
TOUT

Pendant les vacances, Marc Andersen (dit Big Boss) a attrapé un coup de soleil, il a un peu klonké et ça ne va plus vraiment dans le dedans de sa tête. Il s'est pris pour Leclerc et veut casser les prix, les diviser par deux, par trois, par quatre. On espère bien arriver à le soigner rapidement,

DESIGNATION	CATEGORIE	EDITEUR	MACHINE
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
ADRENALYNN	ARCADES	EXPONENTIA	AMIGA
ASSOCIE	EDUCATIF	CARRAZ	AMIGA
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
CENTURION	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
CHICAGO 90	ARCADES	MICROIDS	AMIGA
CHUCK YEAGER II	SIMULATION	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
DARK MAN	ARCADES	OCEAN	AMIGA
DEFENDER OF THE CROWN	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
DICTEE CE1/CE2	EDUCATIF	CARRAZ	AMIGA
DICTEE CM1/CM2	EDUCATIF	CARRAZ	AMIGA
LES COULEURS	EDUCATIF	EDUCATIF	AMIGA
F.O.F.T	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	AMIGA
MEMORISE	EDUCATIF	CARRAZ	AMIGA
N.A.R.C	ARCADES	OCEAN	AMIGA
PASSING SHOT	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	AMIGA
RAINBOW WARRIOR	SIMULATION	MICROPROSE	AMIGA
RICK DANGEROUS	ARCADES	MICROPROSE	AMIGA
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	AMIGA
SINBAD	AVENTURES	MIRRORSOFT	AMIGA
SKYCHASE	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
SKY OR DIE	SIMULATION	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
SLIDER	ARCADES	MICROIDS	AMIGA
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
STUNT CAR	SIMULATION	MICROPROSE	AMIGA
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
SUPAPLEX	ARCADES	DIGITAL INTEGRATION	AMIGA
THE THREE STOOGES	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	AMIGA
TIME RACE	REFLEXION	LORICIEL	AMIGA
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	AMIGA
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
TYPHON	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	AMIGA
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
WINGS OF FURY	SIMULATION	BRODERBUND	AMIGA
XENOPHOBE	AVENT/ARCADE	MICROPROSE	AMIGA
ZONE WARRIOR	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
ADRENALYNN	ARCADES	EXPONENTIA	ATARI ST
ASSOCIE	EDUCATIF	CARRAZ	ATARI ST
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
CHICAGO 90	ARCADES	MICROIDS	ATARI ST
CHIP CHALLENGE	ARCADES	US-GOLD	ATARI ST
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
LES FORMES	EDUCATIF	EDUCATIF	ATARI ST
DARK SIDE	SIMULATION	MICROPROSE	ATARI ST
DISC	SIMULATION	LORICIEL	ATARI ST
F.O.F.T	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	ATARI ST
HORROR ZOMBIES	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
INFESTATION	ARCADES	PSYGNOSIS	ATARI ST
KING OF CHICAGO	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
LES INCORRUPTIBLES	ARCADES	OCEAN	ATARI ST
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	ATARI ST
MEMORISE	EDUCATIF	CARRAZ	ATARI ST
MOONSHINE RACERS	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
MURDER	ARCADES	US-GOLD	ATARI ST
NO BUDDIE'S LAND	ARCADES	EXPOSE SOFTWARE	ATARI ST
OH NO MORE LEMMINGS DATA	ARCADES	PSYGNOSIS	ATARI ST
PASSING SHOT	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	ATARI ST
RAINBOW WARRIOR	SIMULATION	MICROPROSE	ATARI ST
RICK DANGEROUS	ARCADES	MICROPROSE	ATARI ST
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
SLIDERS	ARCADES	MICROIDS	ATARI ST
S.T.U.N RUNNER	AVENT/ARCADE	DOMARK	ATARI ST
SHADOW OF THE BEAST	ARCADES	PSYGNOSIS	ATARI ST
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	ATARI ST
SKYCHASE	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
SOCCER CHALLENGE	SIMULATION	MICROPROSE	ATARI ST
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
SPELL BOUND	AVENT/ARCADE	PSYGNOSIS	ATARI ST
STUNT CAR	SIMULATION	MICROPROSE	ATARI ST
STORMBALL	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
STRIDER 2	ARCADES	US-GOLD	ATARI ST
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
SUPER SKWEEK	AVENT/ARCADE	LORICIEL	ATARI ST
SUPER SPACE INVADERS	AVENTURES	DOMARK	ATARI ST
SWAP	ARCADES	MICROIDS	ATARI ST

A 59 Frs





mais c'est foutu pour ce mois-ci. Alors voilà, vous pouvez vous payer des jeux récents pour 59 francs, grouillez-vous, ça ne durera pas. A la limite, vous les achetez maintenant, vous faites des réserves, et vous n'y jouerez que dans 5 mois, puisqu'ils sont garantis 6 mois. Ok, on fait comme ça? Alors on dit merci à Big Boss, et on arrête de se moquer de ses grimaces, il n'est pas dans son état normal.

DESIGNATION	CATEGORIE	EDITEUR	MACHINE
WITCHBLADE	ARCADES	GREMLIN	ATARI ST
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	ATARI ST
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
TOTAL ECLIPSE	SIMULATION	MICROPROSE	ATARI ST
TOYOTA CELICA	SIMULATION	GREMLIN	ATARI ST
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
XENON 2	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
ZONE WARRIOR	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	ATARI ST
ASSOCIE	EDUCATIF	CARRAZ	CPC DISK
BARRE L'INTRUS	EDUCATIF	CARRAZ	CPC DISK
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	CPC DISK
LA COMPIL	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK
LES CHEVALIERS	SIMULATION	US-GOLD	CPC DISK
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	CPC DISK
NRJ 2	COMPILATION	INFOGRAMES	CPC DISK
NRJ 3	COMPILATION	INFOGRAMES	CPC DISK
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	CPC DISK
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	CPC DISK
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK
TORTUES NINJA 2	ARCADES	MIRRORSOFT	CPC DISK
WINGS OF FURY	ARCADES	BRODERBUND	CPC DISK
10 JEUX SPECTACULAIRES	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
BADLANDS	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
BOOLY	REFLEXION	LORICIEL	CPC K7
BUILDERLAND	AVENT/ARCADE	LORICIEL	CPC K7
CAPCOM COLLECTION	COMPILATION	US-GOLD	CPC K7
CHIP CHALLENGE	SIMULATION	US-GOLD	CPC K7
COLLECTORS	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
COMPIL EXTRAORDINAIRE	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
COMPIL' INTEGRALE	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
DARKMAN	AVENTURES	OCEAN	CPC K7
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	CPC K7
JAMES BOND COLLECTION	COMPILATION	DOMARK	CPC K7
JUSTICIERS 3	COMPILATION	OCEAN	CPC K7
KARATEKA	SIMULATION	BRODERBUND	CPC K7
LA COMPIL	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
LES CHEVALIERS	AVENTURES	US-GOLD	CPC K7
LES GUERRIERS NINJA	COMPILATION	VIRGIN	CPC K7
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
LES TILT D'OR	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	CPC K7
MAX	COMPILATION	US-GOLD	CPC K7
MEGA MIX	COMPILATION	OCEAN	CPC K7
MEGA PACK	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
MEGAPACK 2	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
MONTY PYTHON	AVENT/ARCADE	VIRGIN	CPC K7
PITFIGHTER	SIMULATION	DOMARK	CPC K7
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	CPC K7
SECRET AGENT	AVENT/ARCADE	OCEAN	CPC K7
SEGA ARCADES TURBO	AVENT/ARCADE	US-GOLD	CPC K7
SHERMAN M4	SIMULATION	LORICIEL	CPC K7
SHOOT IT	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	CPC K7
SMASH TV	ARCADES	OCEAN	CPC K7
STUN RUNNER	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
SUPER ACTION PACK	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7

DESIGNATION	CATEGORIE	EDITEUR	MACHINE
SUPER SKWEEK	AVENT/ARCADE	LORICIEL	CPC K7
SUPER SPACE INVADERS	AVENTURES	DOMARK	CPC K7
SWITCHBLADE	AVENT/ARCADE	GREMLIN	CPC K7
THUNDER JAWS	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	CPC K7
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
TORTUES NINJA 2	ARCADES	MIRRORSOFT	CPC K7
W W F	SIMULATION	OCEAN	CPC K7
WHEELS OF FIRE	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
WINGS OF FURY	ARCADES	BRODERBUND	CPC K7
AIRBORNE RANGE	SIMULATION	MICROPROSE	PC 3.1/2
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
BRODERBUND CLASSICS	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
CASTLES DATA DISK 1	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	PC 3.1/2
COMPIL PC PACK	COMPILATION	MICROIDS	PC 3.1/2
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
DICTEE CE1/CE2	EDUCATIF	CARRAZ	PC 3.1/2
DICTEE CM1/CM2	EDUCATIF	CARRAZ	PC 3.1/2
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	PC 3.1/2
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	PC 3.1/2
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	PC 3.1/2
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
SAMOURAI	SIMULATION	MICROPROSE	PC 3.1/2
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	PC 3.1/2
SIMULATION HIT	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
WINGS OF FURY	SIMULATION	BRODERBUND	PC 3.1/2
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
ARCADE HITS	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
BRODERBUND CLASSICS	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
CASTLES DATA DISK 1	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	PC 5.1/4
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
DEFENDER OF THE CROWN	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	PC 5.1/4
KARATEKA	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	PC 5.1/4
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	PC 5.1/4
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	PC 5.1/4
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	PC 5.1/4
SIMULATION HIT	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
SINBAD	AVENTURES	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
THE THREE STOOGES	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
TILT D'OR	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
TRIO	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
WINGS OF FURY	SIMULATION	BRODERBUND	PC 5.1/4
XENON 2	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
DISC	SIMULATION	LORICIEL	PC 5.1/4

SOUS RESERVE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À "JOYSTICK -OPÉRATION JOY"
103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Nom.................................Prénom............................

Adresse..

Ville..Code Postal..................

Téléphone..

Règlement : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat Lettre ☐

Signature (signature des parents pour les mineurs)

STANDARD	TITRE	PRIX	TOTAL
1-		59 F	59 F
2-		59 F	SOIT 118 F
3-		59 F	SOIT 177 F
4-		59 F	SOIT 236 F
5-		59 F	SOIT 295 F
6-		59 F	SOIT 354 F

Je commande .... jeux à 59 F, soit un total de ....F

Participation aux frais de port et d'emballage (TVA incluse) +34 F

TOTAL TTC.............F

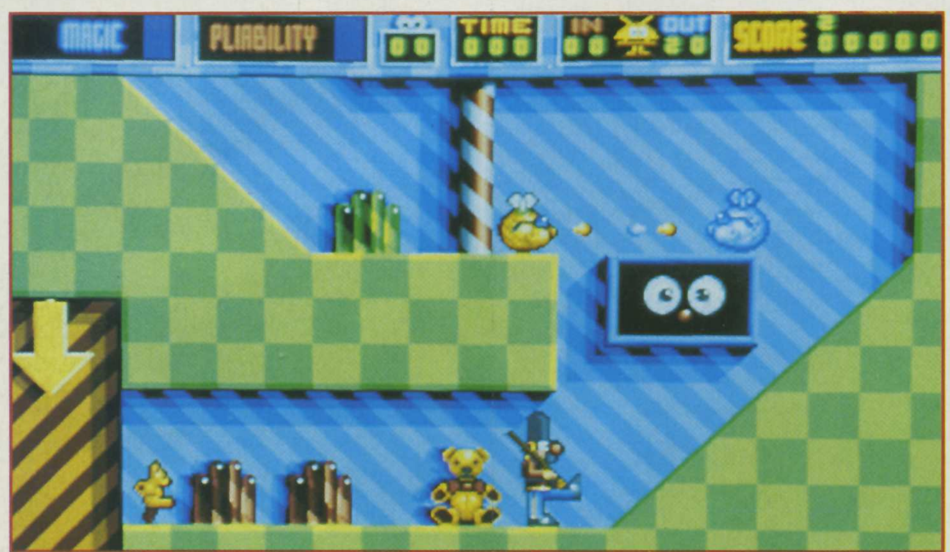
DANS LE CAS OU LE(S) JEU(X) QUE JE COMMANDE NE SERAIT(ENT) PAS DISPONIBLE, JE VOUDRAIS EN REMPLACEMENT : (A REMPLIR IMPÉRATIVEMENT)

................................/................................/................................

Si les jeux (et les jeux de remplacement) commandés sont épuisés, vous serez remboursés IMMÉDIATEMENT



SILLY P

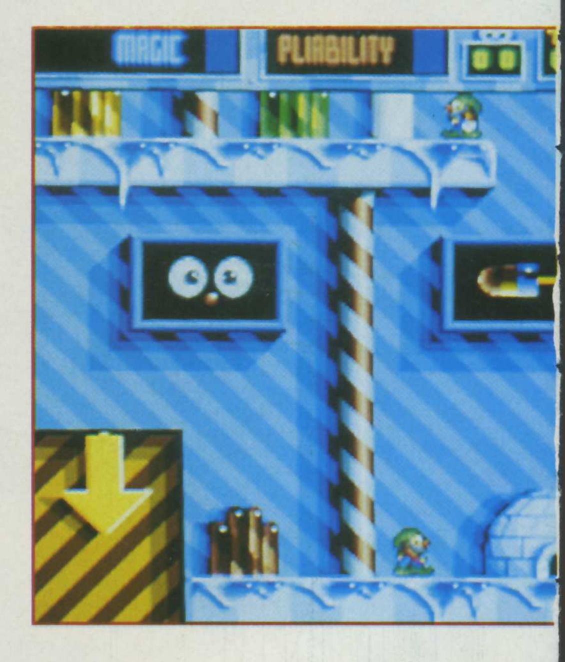


Le blob utilise ses pouvoirs, et voilà qu'il se transforme et copie exactement l'ennemi qui se trouve face à lui. Il peut même utiliser son arme et lui tirer dessus

En Grande-Bretagne, Silly Putty a obtenu des notes absolument exceptionnelles. Un magazine réputé pour noter sévèrement lui a décerné un pourcentage de 95, on peut donc se demander ce qui fait de Silly Putty un jeu si particulier. En fait, le charme de ce jeu vient d'un savant mélange de plusieurs jeux réunis. Silly Putty lance un défi aux meilleurs joueurs, et le jeu devient de mieux en mieux au fur et à mesure que l'on avance. Autre point important, ce jeu est parfaitement jouable dès la première partie et entre dans la catégorie des softs où plus l'on est bon, plus on joue longtemps.

Putty est un blob visqueux et bleuté qui possède une magnifique paire d'yeux, chose rare chez ses semblables. Récemment, l'ignoble Dazzle Daze l'a viré de son pays, et en a profité pour transformer tous les amis de Putty, des blobs comme lui (sans les yeux), en pâte gluante, sans doute pour alimenter une usine de Slime. Putty doit donc traverser divers tableaux pour rejoindre son pays : Putty Moon. Au passage, il pourra combattre les créatures de Dazzle Daze, et, à la fin, éliminer le grand méchant lui-même. Six niveaux différents attendent notre héros gluant : Twilight Zone, Putty Moon, Dazzle Daze, Techno Fear, Toyland et Nippon. Chaque niveau propose des graphismes et des problèmes différents. Les ennemis que vous y rencontrerez n'auront pas la même tronche non plus. Chaque niveau est composés de 3 tableaux différents, eux-mêmes composés de deux écrans placés l'un au-dessus de l'autre. Pour passer d'un tableau à l'autre, vous devez utiliser une tour, mais celle-ci n'est pas construite quand vous arrivez sur les lieux. Des robots sont chargés de cette tâche, ils sont là pour vous aider, vous devez donc les protéger pour qu'ils aient le temps de faire leur boulot. Putty s'occupera donc d'éliminer tous les ennemis qui tentent de fracasser les robots. Pour cela, il peut utiliser ses propriétés naturelles : Putty peut se tordre dans tous les sens, il peut s'allonger, rebondir, gonfler, absorber un ennemi ou encore copier sa forme et agir comme lui, ce qui est de loin la caractéristique la plus impressionnante.

Pour éliminer un ennemi, Putty peut procéder de deux façons différentes : il peut lui sauter dessus et l'absorber, ou bien s'approcher très près et s'allonger d'un coup pour frapper son adversaire. Tout cela doit





PUTTY

MEGASTAR joystick

être fait rapidement, car à la tombée de la nuit les robots deviennent complètement fous, et ils se jettent dans le vide du haut de leur tour.
Au départ, soyez lâche et absorbez les ennemis les plus petits, vous éliminerez des gêneurs et vous leur piquerez leur énergie. La vôtre est symbolisée par un système de "vu-mètre" affiché à l'écran. Cette énergie symbolise aussi votre élasticité ; quand elle est trop faible, vous ne pouvez presque plus rien faire. Vous pouvez, en vous étirant, traverser certains obstacles, ou bien bondir sur votre cible.
Silly Putty est un véritable jeu de plates-formes, il en a le goût, mais c'est aussi un jeu à énigmes où il faut un peu réfléchir, ou en tout cas trouver des astuces pour continuer à avancer. Et la motivation d'avancer, je vous assure, est énorme tant les graphismes sont superbes, et les surprises qui vous attendent toujours amusantes. Le joueur veut absolument voir ce qu'il y a après le niveau où il se trouve. Certaines des astuces à utiliser sont très amusantes : par exemple, pour éliminer un monstre avaleur de lapin, vous devez trouver un lapin, le copier et devenir lapin, vous faire avaler par le monstre et enfin gonfler au maximum une fois qu'il vous aura bouffé. Effet garanti, votre ennemi implose littéralement.
Le mode de contrôle est simplifié au maximum, et diriger le personnage au joystick est d'une simplicité déconcertante. Graphiquement, Silly Putty est absolument superbe, avec, en prime, de très belles et très fluides animations. La rapidité avec laquelle le programme réagit à vos ordre est telle qu'on a l'impression d'être devant un véritable jeu d'arcade. Des bruitages superbes et des musiques très réussies mais pas assez nombreuses terminent la belle peinture qu'est Silly Putty : le meilleur jeu que System 3 ait édité jusqu'à maintenant.

SEB/DEREK DELA FUENTE



Autre technique utilisée par Putty, l'opération «tiens, bouge pas, je vais enfler à mort». Idéal quand Putty se trouve à l'intérieur d'un ennemi, parfait pour le faire imploser.





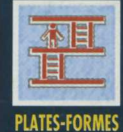


▲UP AND DOWN▼

▲ Les graphismes et les animations
▲ L'originalité et la maniabilité du jeu

▼ Pas de défaut véritable, quelques tableaux de plus auraient été les bienvenus, peut-être.

EDITEUR : SYSTEM 3
SUR AMIGA


PLATES-FORMES


--


520 KO


1 DISQUETTE

1 JOUEUR

JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16



92%



THE LEGEND O





Un personnage-arbre vous confie la lourde mission de sauver le Royaume de la Nature (admirez le superbe "image par image" de la mutation).

IL ÉTAIT UNE FOIS....

Le monde enchanté de Kyrandia, situé au coeur d'une ancestrale forêt, est le plus magique des Anciens Royaumes. Le Roi William 1er a en effet conclu une alliance avec le Royaume de la Nature : les peuples de Kyrandia et de la Nature sont liés par un respect et une protection mutuels. La Kyragem, symbole de cette union, don offert au peuple Kyrandien par le Royaume de la Nature, concentre tous les pouvoirs magiques et produit la magie la plus puissante jamais connue. La famille royale de Kyrandia doit garder ce précieux don. Au fil des siècles, le peuple Kyrandien abusa des pouvoirs de la Kyragem en l'utilisant même pour les tâches les plus simples. La Reine Thelia la Stricte créa alors l'Ordre des Mystiques Royaux pour organiser et contrôler l'utilisation de la Gemme. Elle établit dès lors les quatre disciplines mystiques principales : Alchimie, Spiritualité, Ecriture de Parchemins et Connaissance de la Gemme. Pendant le Règne du Roi Bernard IV, les nations voisines qui jalousaient la prospérité de Kyrandia, déclarèrent la guerre qui dura de longues années. Le Roi, réticent à utiliser la Gemme à des fins belliqueuses, employa ses pouvoirs pour retourner les troupes ennemies contre leur propre autorité. C'est depuis, qu'une paix éternelle règne entre Kyrandia et les autres Royaumes. Benjamin Le Jardinier, neveu du Roi Bernard IV, devint le premier Roi de la lignée moderne et passa son règne à reconstruire les merveilles de la nature détruites par les invasions. Les Mystiques Royaux assistèrent Benjamin dans sa salutaire tâche. L'histoire contemporaine n'est pas du tout bénéfique au Royaume de Kyrandia. Le Bouffon de la Cour, Malcom assassina le Roi William le Généreux et sa Reine afin de détenir la Kyragem. Kyrandia fut donc à la merci du terrible Malcom. Heureusement, Kallak, le Sage des Mystiques Royaux, et beau-père du défunt Roi William, réussit à chasser Malcom du château. Il s'enfuit également et s'installa dans la paisible Forêt de Timbermist pour protéger son petit-fils Brandon, l'héritier au trône, qui ignorera tout de son origine.

Ah, difficile d'écrire sur un tel jeu... tant les qualificatifs élogieux manquent pour le décrire. En résumé, sachez que le Roi des jeux d'aventure, celui de Quest V, a été détrôné, eh oui, tout arrive ! Bon essayons quand même.

Le scénario commence quand le vilain Bouffon, Malcom a transformé en pierre votre grand-père. Quand vous découvrez ce malheur, vous êtes interpellé par un personnage-arbre afin de sauver le Royaume de la Nature. Comme vous êtes complètement ignorant de vos origines, vous ne savez évidemment pas par quel bout commencer cette lourde tâche.

Heureusement, au cours de votre quête, vous rencontrerez de nombreux personnages sympathiques qui vous aideront. Tout d'abord, Brenn, votre cousine, qui détient un certain pouvoir magique, vous informe que le seul moyen de sauver Kyrandia et le Royaume de la Nature est de reconstituer sa Kyragem. Elle vous donne les premiers indices pour

OF KYRANDIA





UNE INTERFACE ULTRA SIMPLISSIME

A : Vous incarnez Brandon, l'héritier au trône de Kyrandia, ignorant son origine royale. B : Le curseur se transforme automatiquement suivant la possibilité ou non de passer à l'écran d'à côté : une flèche ou un sens interdit. C : La ligne d'information vous décrit les lieux, objets et personnages. D : L'icône options pour charger ou sauvegarder, modifier la vitesse de déplacement de Brandon ou la vitesse de déroulement des textes. E : Votre inventaire qui ne peut contenir que dix objets : il faudra être très perspicace pour ne pas abandonner ceux qui seront indispensables à la résolution des énigmes. F : La Kyragem avec ses quatre disciplines de magie qui ne seront disponibles qu'au fur et à mesure de votre progression (ben, vous ne voulez pas le beurre ET l'argent du beurre, non ?).



Cet écran présentant votre rencontre avec Brenn possède des détails qui "tuent"...quoi ? Vous ne voyez pas ces reflets sur le sol ? Alors regardez donc celui du feu sur la colonne... Alors, alors, c'est-y pas superbe, ça ?

Tiens ! la Fontaine de Larmes... Mère Nature est triste car Malcom menace son Royaume



THE LEGEND OF KYRANDIA

cela. Une fois la Kyragem reconstituée, vous devrez rencontrer un Magicien qui lui insufflera les pouvoirs de la Gemme, contre diverss outils que vous devez lui rapporter. Lors de cette quête, vous rencontrerez bien sûr Malcom à plusieurs reprises avant l'ultime affrontement. Vous acquérez de plus en plus de pouvoirs magiques. Voilà pour le fil de l'histoire.

Ce jeu réunit tous les éléments des contes de fées dans un Royaume qui ressemble plus à celui de Merlin l'Enchanteur de Disney qu'à celui des Terres du Milieu. Les énigmes demandent pas mal de réflexion, bien qu'elles soient toujours logiques. L'interface est heureusement très très simple (encore plus que celle de Sierra) : si vous cliquez sur un personnage, ce sera pour un dialogue, sur un objet, ce sera pour le prendre. Plus simplissime tu meurs ! Pas d'icône pour chaque action, tout est à portée de main. La première chose remarquable quant à la réalisation c'est justement qu'elle est... remarquable. Les graphismes, très colorés, sont à tomber par terre et traduisent bien l'atmosphère poétique du Royaume de Kyrandia. Des détails dignes de la plus grande superproduction hollywoodienne sont multiples : reflets sur un sol ciré ou du feu sur une colonne dans un temple, ajustement de la "vision" pour mettre en valeur soit l'avant soit l'arrière-plan... Les animations sont superbes, il faut voir le tronc d'un arbre se transformer peu à peu en un souriant visage...Les nombreux effets spéciaux, notamment pour la magie, sont époustouflants. La seule critique est peut-être la relative facilité du jeu à cause justement de cette interface ultra simplifiée, mais de très régulières sauvegardes sont quand même conseillées. Et puis, à vrai dire, même le jeu terminé, on le relancera juste pour le plaisir des yeux et des oreilles.

CALOR



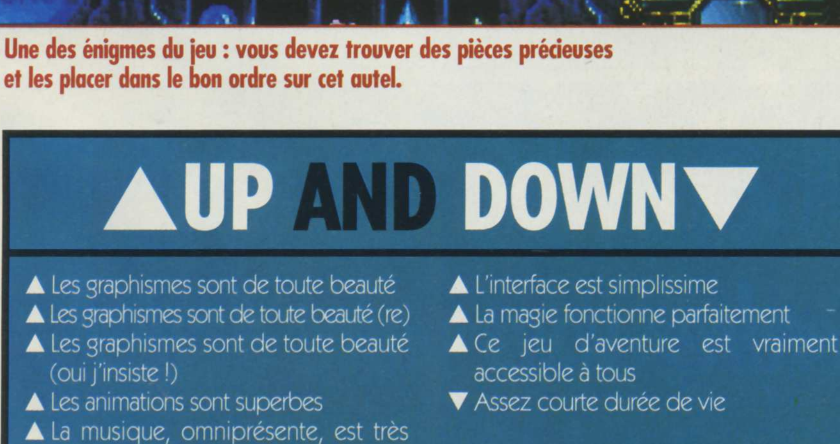
Que dire devant une image d'une telle beauté... au fait c'est un Saule Pleureur (euh, y'a un lien entre la Fontaine de Larmes et le Saule Pleureur ?)



Darm vous demandera de lui rapporter des objets divers contre lesquels il vous donnera des Parchemins Magiques. Cette séquence est très drôle car vous assisterez à des joutes verbiales entre le Magicien et son Dragon domestique !



Une des énigmes du jeu : vous devez trouver des pièces précieuses et les placer dans le bon ordre sur cet autel.



▲UP AND DOWN▼

- ▲ Les graphismes sont de toute beauté
- ▲ Les graphismes sont de toute beauté (re)
- ▲ Les graphismes sont de toute beauté (oui j'insiste !)
- ▲ Les animations sont superbes
- ▲ La musique, omniprésente, est très mélodieuse et variée
- ▲ L'interface est simplissime
- ▲ La magie fonctionne parfaitement
- ▲ Ce jeu d'aventure est vraiment accessible à tous
- ▼ Assez courte durée de vie



EDITEUR : VIRGIN
SUR PC

AVENTURE — NOTICE VF : NON — 7,5 MO — 5 DISQUETTES — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	10

95%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ■

INCA

RETROUVE LES POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.

L' événement MULTIMEDIA

IMAGE

Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :

- palette graphique
- synthèse 3D précalculée
- vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...

INTERACTIVITE

L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégalithiques" d'une ville INCA...

MUSIQUE

La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.

Chanteurs et musiciens interprétent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)

PHILIPS



Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992

Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992

INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision



5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt



THE CARL LEW



ST - Le départ du 100 mètres vient d'être lancé. Il est toujours difficile de ne pas se faire distancer au début. Par la suite, vous réussirez à rattraper vos adversaires.

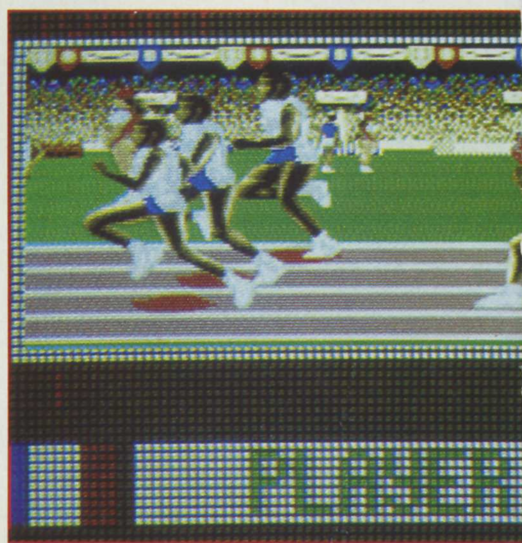


AMIGA
Le javelot est divisé en deux écrans. Une première visualisation permet d'effectuer sa course d'élan puis autorise le lancer de l'objet. Puis un autre écran permet de contrôler le point de chute pour admirer sa performance.



Si vous avez manqué toutes les retransmissions des Jeux Olympiques de cet été, si vous en avez pleuré pendant de longues nuits et que le désespoir ronge votre cerveau jour après jour, vous avez encore une chance de vous en sortir. Psygnosis a pensé à vous en réalisant une simulation sportive regroupant cinq des épreuves les plus prestigieuses des J.O.: le 100 mètres, le 110 mètres haies, le lancer de javelot, le saut en hauteur et le saut en longueur. Une simulation sportive ne serait pas une simulation si elle n'intégrait pas l'aspect management et entraînement dans la compétition. Avec The Carl Lewis Challenge vous pouvez porter la casquette d'entraîneur, de sportif ou, tel le bicéphale moyen, vous occuper des deux.
Au départ, le joueur doit choisir son pays parmi les 17 nations proposées. Les sportifs de chaque pays correspondent à de véritables athlètes que vous auriez pu voir à Barcelone ; les habitués des pages de L'Equipe retrouveront des noms qui leur sont familiers. Ensuite viennent les pages qui concernent le management, si vous avez sélectionné cette option. Vous allez devoir définir le programme d'entraînement de chaque membre de votre équipe. Si vous avez sélectionné l'option «Entraînement Seul», l'ordinateur se chargera de lancer vos athlètes sur les pistes et de les contrôler. Vous n'aurez plus qu'à observer leurs performances pour savoir si vos techniques et vos stratégies sont bonnes.
L'entraînement se déroule sur cinq semaines. A l'écran, vous voyez une grille avec les noms de vos athlètes. Pour chaque athlète, vous devez indiquer la fréquence, l'intensité et le temps à passer dans plusieurs catégories d'entraînement. Ces catégories vont du travail sur les accélérations aux accélérations en passant par les exercices de stretching. Il y a dix méthodes d'entraînement en tout. Au fur et à mesure des semaines, l'ordinateur affiche les performances de chaque athlète dans diverses catégories, vous pouvez donc détecter les lacunes de chacun et tenter de les combler. A la fin des semaines d'entraînement, vous déterminez quel athlète participe à quelle épreuve. Le choix est très important, il faut bien analyser les capacités de chacun, des tableaux graphiques accompagnés de conseils de l'ordinateur peuvent être consultés.
Vient alors la compétition en elle-même. Chaque épreuve est précédée d'un écran

AMIGA - Le saut en longueur demande vitesse d'agitation du joystick, précision avec le bouton de feu, et coup d'œil pour le choix de l'angle de saut.



VIS CHALLENGE

avec une portion d'image digitalisée pour annoncer l'action. Les épreuves se déroulent toujours un peu de la même façon, une portion de l'écran montre l'action, en dessous se trouvent les barres d'énergie symbolisant votre parcours, à droite de l'écran est indiquée votre vitesse, et en haut défilent les temps des coureurs. Dans le cas des épreuves où des angles sont à indiquer, comme pour le saut en longueur, en hauteur ou le lancer de javelot, une seconde barre d'énergie tout en bas de l'écran est affichée. Trois modes de contrôle différents vous sont proposés : vitesse, rythme et un troisième appelé équipement. Ces trois modes peuvent être utilisés indifféremment au joystick ou à la souris. Sachez que la vitesse vous demandera d'aller le plus rapidement possible de gauche à droite, tandis que les autres modes demandent une bonne synchronisation et des actions à des moments précis. Manier les athlètes dans certaines épreuves, comme le saut en hauteur ou le saut en longueur n'est pas tout à fait évident, il faut un peu d'entraînement. Les animations des personnages sont très réussies, mais l'action est assez lente et elle est même ralentie quand l'ordinateur doit, par exemple, afficher les temps des concurrents qui viennent de passer la ligne.

De nombreuses pages intermédiaires sont là pour vous informer sur l'évolution de la compétition : points, scores, médailles et classements.

The Carl Lewis n'est pas réellement passionnant, et les quelques défauts techniques, comme la lenteur, viennent un peu gâcher le plaisir de jeu que l'on pourrait avoir, et que l'on a un peu plus quand on joue à plusieurs, jusqu'à 4 joueurs en compétition. Mais quel est le jeu qui n'est pas marrant quand on joue avec des copains, hein ? Aucun. En fait, finalement, ce sont peut-être les copains qui sont marrants. La prochaine fois, invitez-les pour jouer avec des bouts de ficelle et du carton.

SEB



AMIGA - Les tableaux utilisés dans le mode entraînement ne sont pas très clairs. De plus ils mettent un temps infini à s'afficher à l'écran. Très énervant.

▲UP AND DOWN▼

▲ Les animations des athlètes

▼ La lenteur à certains moments du jeu
▼ La petite fenêtre de jeu
▼ Les bruitages très limités
▼ Les affichages des menus d'entraînement extrêmement lents

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA

SPORTS — NOTICE VF : 12 — 512 KO — 2 DISCS — 4 JOUEURS — JOY-SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	10
MUSIQUE	11
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	13
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

72%

DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°30 SUR PC



EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR ST

SPORTS — NOTICE VF : 12 — 512 KO — 2 DISCS — 4 JOUEURS — JOY-SOURIS

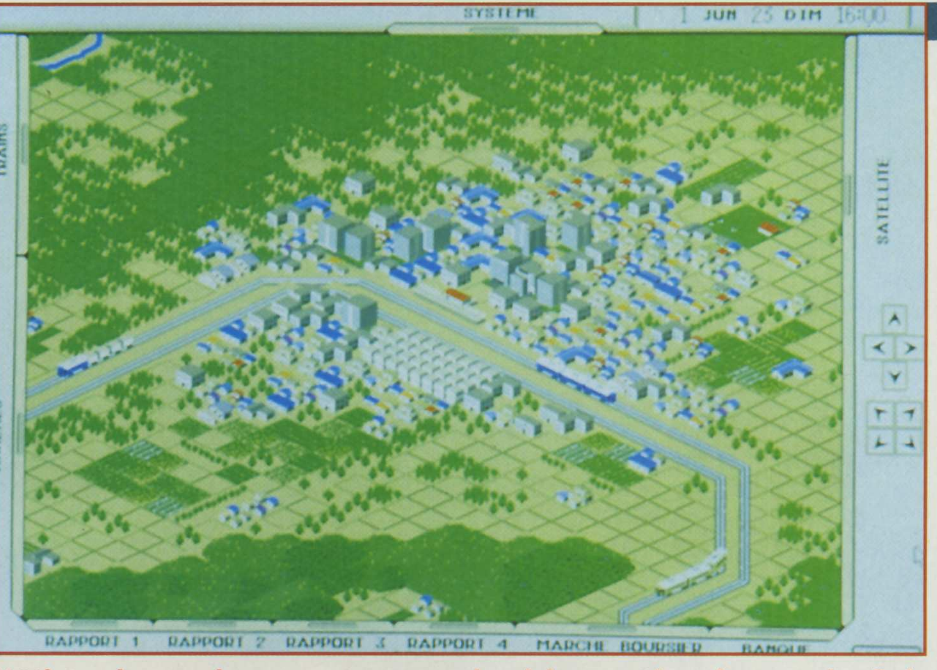
GRAPHISME	16
BRUITAGE	09
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

72%

TEST PC

A-TRA





Voici le jeu tel que vous le verrez quasiment tout au long de la partie. Admirez la très grande taille de la fenêtre de jeu. Quand on pense que les éléments graphiques sont petits et fins, on s'aperçoit que cette fenêtre couvre une grande taille de la carte.

Maxis s'est déjà illustré avec des jeux comme Sim City, Sim Earth ou, plus récemment, Sim Ant. Pourtant A-Train n'a pas été développé en interne, mais vient du Japon, de la société Artdink. Le jeu étant proche et tout à fait dans l'esprit des réalisations de Maxis, il est normal que ce soit ce dernier qui se charge des versions américaines et européennes du jeu.

Sim City vous proposait de développer et de diriger une ville, A-Train va plus loin en vous mettant une compagnie de chemin de fer entre les mains. Le développement de votre société influera directement sur le développement de votre ville.

▲UP AND DOWN▼

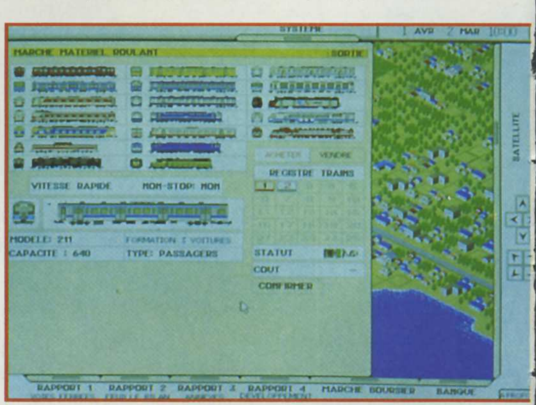
▲ La finesse des graphismes
▲ L'originalité du jeu
▲ La liberté et la durée de vie énorme
▲ Les musiques agréables
▲ La maniabilité parfaite

▼ Allez, hop, pas d'ombre au tableau

Au départ, six scénarios différents vous sont proposés ; pour chacun d'eux, quelques lignes de chemin de fer sont déjà installées et un réseau urbain plus ou moins évolué est mis en place. Le premier scénario vous laisse devant une carte quasiment vierge de civilisation, tandis que le dernier propose déjà une ville de grosse consistance. L'aspect principal du jeu est bien sûr l'argent : si vous n'en possédez pas, si vous ne réussissez pas à en gagner, vous échouerez. Par contre, ce n'est pas le but ultime du jeu ; il est plus important de développer une ville cohérente, très peuplée, avec des usines, des commerces et des zones d'attractions plutôt que d'avoir un complexe qui vous enrichit mais dans lequel les gens s'ennuient à mourir.

Très bien étudié au niveau de la maniabilité et de l'ergonomie, A-Train ne vous fera pas voyager dans des centaines de menus pour arriver à vos fins. En fait, toutes les actions que vous pouvez déclencher sont accessibles par les menus eux-mêmes, directement présents autour de l'écran. La zone principale du jeu est occupée par l'écran de visualisation de votre ville, jetons-y un coup d'œil.

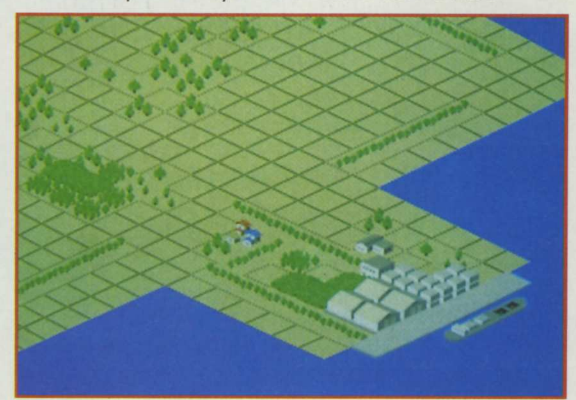
A-Train est absolument adorable, tous les éléments sont parfaitement colorés et dessinés. Vous pouvez admirer les petites maisons, les champs de cultures, les arbres, les collines. Puis, quand vous avancerez dans le jeu, vous verrez pousser des immeubles, des cités de location, des usines, des gratte-ciel. Au milieu de tout cela, vous trouverez bien sûr les gares et les voies de chemin de fer, le train étant tout de même le thème principal du jeu. Tout se dirige à la souris, vous déplacez un curseur, vous placez vos rails, puis vos



Vous pouvez acheter toutes sortes de trains, dans deux catégories différentes : les trains de marchandises, et les trains de voyageurs. Le prix change selon la rapidité, la taille et la capacité de chargement de chaque convoi.

AIN

gares et enfin vos trains de marchandises ou de voyageurs. Pour chaque train, vous pouvez déterminer ses horaires de départ, ses arrêts dans une gare donnée ; le but est de construire un réseau intelligent où chaque train a sa fonction, en faisant bien attention de ne pas envoyer deux trains face-à-face.

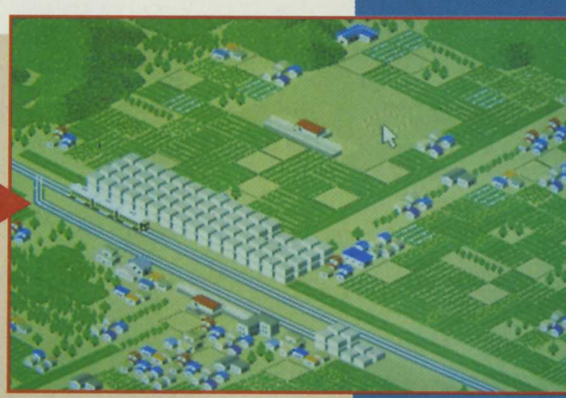


Le côté économique est extrêmement présent, il n'est donc pas évident de terminer une partie sans foncer vers la faillite ; il vous faudra pas mal d'entraînement. Vous pouvez effectuer des achats de terrains, autour de vos gares afin qu'ils prennent de la valeur plus tard. Vous pouvez faire un tour du côté de la bourse pour acheter des actions et faire des affaires. Si vous en sentez le besoin, si vous avez un plan de développement qui pourrait s'avérer extrêmement lucratif, passez-donc à la banque pour négocier un prêt. Rapidement, votre petit bout de ville commence à prendre vie, les trains passent à toute vitesse, déposent leurs marchandises sur les quais, puis repartent en chercher d'autres. Vous voyez alors les piles de caisses s'entasser autour de votre gare. Ces marchandises sont obligatoires pour construire d'autres éléments, des usines, des immeubles ; l'argent ne suffit pas, il faut des matériaux. Ainsi, vous pouvez construire à une distance limitée de vos matériaux, impossible d'avoir du stock d'un côté de la carte et de construire à l'autre bout.
A tout moment vous pouvez consulter divers bilans financiers ou démographiques, pour bien suivre l'évolution de toutes les parties du jeu, attention à ne pas emballer votre production ferroviaire ou immobilière, vous ne pourriez plus payer les frais.
Extrêmement réussi techniquement, très joli graphiquement, doté d'un intérêt quasi infini, A-Train est un jeu passionnant. En plus, il est loin d'être simple et il faut beaucoup d'apprentissage pour maîtriser tous les aspects du jeu, ce qui promet un nombre de parties assez colossal.

SEB

MEGASTAR joystick

De nombreux stocks sont disponibles à proximité d'un magnifique terrain libre. Commençons par y installer une gare, puis achetons les terrains tout autour, pour pouvoir entreposer le futur stock qui sera acheminé dans cette gare.



Maintenant, achetons un train de marchandises qu'il ne reste plus qu'à placer sur la voie. Deux flèches s'affichent au-dessus de ce dernier, la flèche blanche indique sa direction. Après un petit tour du côté du réglage du trafic, pour indiquer les positions d'aiguillages, notre train est prêt à partir faire du commerce.



Ça avance, notre petit train travail a déjà acheminé pas mal de matériaux autour de la gare. Ces matériaux sont obligatoires pour pouvoir construire à proximité de ce lieu. Il faut bien sûr avoir de l'argent.



Voilà, il ne reste plus qu'à construire des immeubles. Les stocks nécessaires à leur réalisation sont directement retirés des réserves de votre gare, et bientôt les bâtiments s'élèvent. Vous pouvez régler la taille de ces derniers en hauteur. Plus ils sont grands, plus ils coûtent, mais bien sûr plus ils vous rapporteront grâce à leurs habitants qui utiliseront vos lignes de chemin de fer.



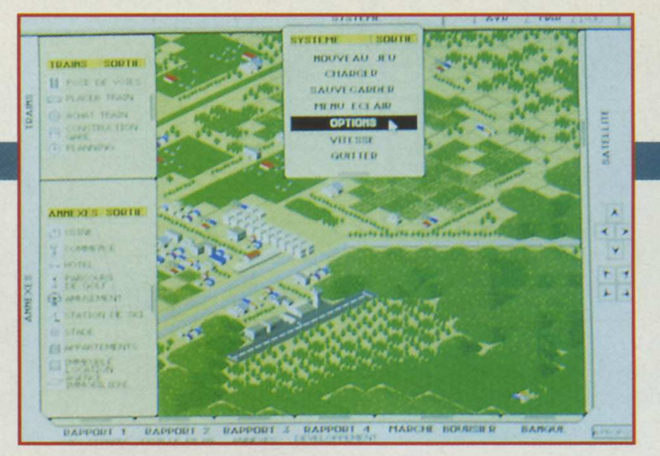
C'est parti, la ville commence à prendre forme. Il va falloir penser à construire des gares de voyageurs pour acheminer les habitants de vos cités vers les usines. Puis, plus tard, vous développerez l'aspect commercial et enfin le côté loisirs, avec des stades, des parcs d'attractions, toujours pour vous enrichir, bien sûr.



SUITE

REFERENCE

Si l'on doit comparer A-Train à un autre logiciel, c'est sans aucun doute Sim City qu'il faut mettre en face. A-Train a pas mal d'avantages, la finesse des graphismes déjà, la rapidité et le maniement ultra-aisé. Cela dit, Sim City peut encore garder son public grâce à son approche plus aisée ; il faut en effet faire quelques efforts pour bien entrer et réussir à avancer dans le monde de A-Train.



Trois menus déroulants permettent d'accéder à toutes les fonctions du jeu. Un menu est spécialisé dans les commandes de réglage (vitesse, son, cycles des couleurs simulant le jour et la nuit,

Cette gare de voyageurs permettra aux gens de vos villes de partir au boulot dans vos usines un peu plus loin. Vous logez les gens, vous les transportez et vous les faites travailler. Merveilleux, non ?

Une fois votre ville suffisamment développée, vous verrez pousser des routes pour relier vos énormes complexes immobiliers.

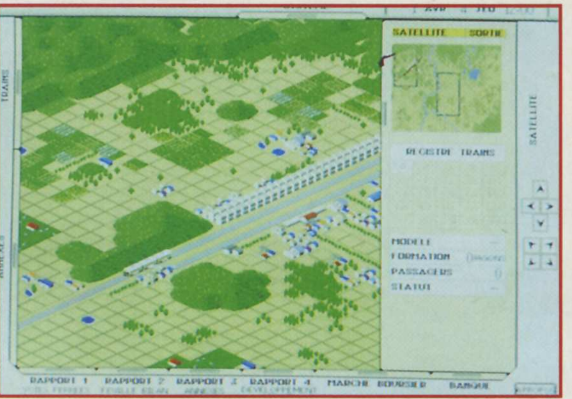
Justement, voici un train de voyageurs sûrement bourré de banlieusards qui retournent chez eux.

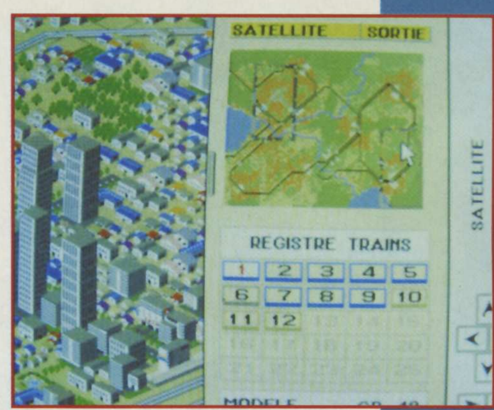
Cette petite gare marchande, avec sa zone de stockage juste en face, zone que vous avez achetée terrain par terrain, n'attend plus que les trains remplis de marchandises pour prospérer.

Quand votre ville sera bien imposante, l'ordinateur commencera à construire automatiquement des autoroutes. Une autre source de profits, avec tous ces gens qui vont venir dépenser de l'argent dans vos villes.

Les gens des villes n'aiment pas s'ennuyer dans leurs appartements, pensez à leur construire des usines pour qu'ils puissent aller bosser.

Le terrain de jeu est assez énorme, vous avez donc deux moyens de déplacer la fenêtre de visualisation : utiliser les petites flèches sur le côté qui déclenchent les scrollings, ou bien passer dans le mode carte-satellite qui permet de voir l'ensemble de la carte et de zoomer sur une portion seulement.





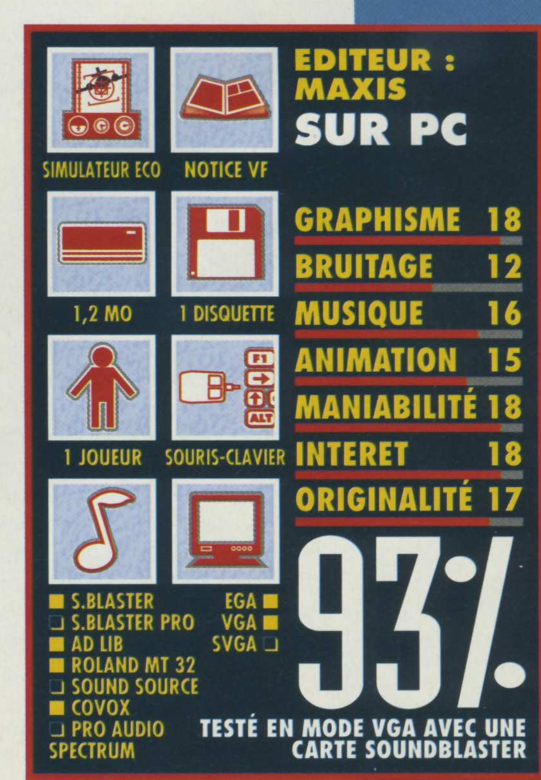
sauvegardes), l'autre permet d'accéder à tout ce qui touche aux trains et aux voies de chemin de fer, et le troisième permet de construire divers bâtiments.

Ce joli petit stock de marchandises vous permettra de construire et de développer une ville à proximité.

Avant d'installer une gare, vous devez déterminer quel genre de station ce sera, ainsi que son orientation. Petite gare de marchandises, ou grosse gare de voyageurs ?

Mais le boulot, ce n'est pas tout, il faut aussi se divertir, grâce à ces stades par exemple, où des milliers de personnes viendront s'entasser après avoir payé leur place. L'argent va dans vos caisses, bien sûr.

Autre source de profits rentable quand vous disposez d'une grande ville : le parc d'attractions. Dans le même genre, vous pourrez construire un golf.





CHESS CHAM



Connu pour son jeu de Go sur PC, deuxième en titre après Go Simulator D'Ishi Press, Oxford Toolworks propose avec ce logiciel un redoutable adversaire à ceux qui souhaitent jouer aux échecs sur ordinateur. Le logiciel, existant sur PC, ST et Amiga, gagne encore en force avec cette version Macintosh qui sera d'autant plus forte que la machine disposera de mémoire et d'une architecture rapide. Sur un Mac de type Classic, le programme est d'un niveau excellent bien que sa classification semble un peu surévaluée puisqu'il tourne autour de 1800 ELO (niveau de classement des joueurs établi d'après les travaux du professeur Elo). Rappelons que pour un programme d'échecs, on estime qu'un accroissement de cent points ELO correspond à un doublage de la puissance. Outre ses algorythmes puissants, la force du logiciel réside dans son imposante bibliothèque d'ouverture de près de 300 000 octets. Cette bibliothèque comprend également les "ouvertures baptisées", genre Gambit de la Reine, Défense sicilienne et autres Brouette Taïlandaise. Ah non, pas de Brouette Taïlandaise, je confonds avec le Strip Poker. En outre, il permet de créer sa propre base de données (baptisée ou non). Enfin, une option tout à fait inédite du logiciel peut également tester la force du joueur afin de le classer sur l'échelle d'évaluation.

Côté présentation, pas de fioritures, on est ici pour jouer aux échecs et non pour assister à un show multimédia et à part une possibilité d'affichage en 2D ou 3D, rien ne vient troubler le joueur. Naturellement, on retrouve dans le logiciel les options habituelles permettant de revenir en arrière, de sauver une partie, de jouer à deux en mode supervisé (y compris avec Modem ou Nul/modem), etc. Plus intéressant, le retour arrière dispose d'une option "Et si ?", comparable au mode "Problème" de Collossus. Cette option, pratique lorsqu'on joue en temps limité, permet de revenir sur un coup et de demander au logiciel de trouver par exemple un mat qui aurait pu lui échapper. La recherche, qui se fait par mode itératif, n'a d'autre limite que le temps dont vous disposez.

A tout moment, comme dans le jeu, on peut forcer le logiciel à jouer. Plusieurs modes de temporisation sont utilisables : Moyen (on rentre le temps souhaité en minutes et secondes), Egalité (le logiciel met autant de temps que vous lors du temps précédent) ou Infini (Zzz... zzz... zzz...). En plus des bibliothèques, Chess Champion dispose de plusieurs niveaux de difficulté. Très intéressant, il est possible de configurer le logiciel à votre niveau de jeu. Pour cela, le logiciel vous pose 24 problèmes dont il se servira pour analyser votre force.

Au chapitre des trouvailles intéressantes, à noter qu'il est possible de configurer les fins de parties afin de déterminer si un match nul est gagnant ou perdant. Le logiciel, monochrome, nécessite 1.5 Mo de RAM pour fonctionner en couleur. Les pièces, au format PICT, peuvent être créées par le joueur.

On le voit, outre son niveau inégalé à cette date, Chess Champion est un produit bien pensé.

MOULINEX "D6D1"

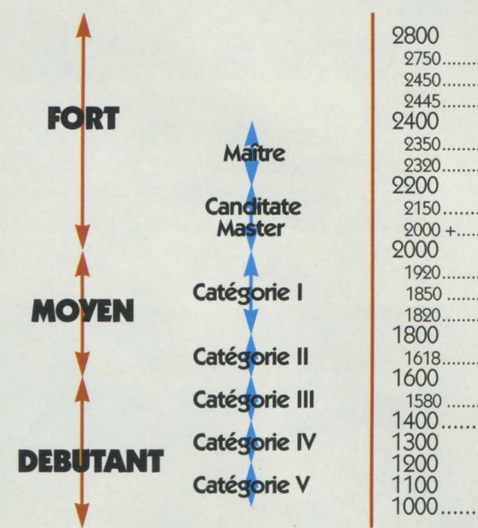


MPION 2175

Chess Champion 2175 est à ce jour le programme d'échecs sur micro-ordinateur le plus puissant du marché. Comme le tableau ci-dessous le montre, sa supérioté face à ses concurrents est incontestable et seul Chessmaster 2100 peut prétendre, sur PC rapide (non testé ici), rivaliser avec lui. Lors de tests effectués par l'éditeur, Chess Champion a battu les logiciels suivants. A noter que le test a eu lieu sur dix parties avec 45 secondes par déplacement, les programmes ayant joué les noirs et les blancs cinq fois. Les logiciels étaient tous configurés au maximum de leurs possibilités.

Logiciel	Machine	Editeur	Résultats
ChessMaster 2000	ST/Amiga	Software Toolworks	9-1
Colossus Chess X	ST/Amiga	CDS	9 1/2-1/2
ChessMaster 2100	PC	Software Toolworks	6 1/2-3/2
Psion Chess	ST	Psion	7-3

Echelle d'évaluation



2800
2750..........................Champion du monde Kasparov
2450..........................Grand Maître
2445..........................Deep throught †
2400
2350..........................Maître de niveau international
2320..........................Auteur de Chess Player 2150 †
2200
2150......................Meilleur ordinateur d'échecs †
2000 +......................Chess champion 2175 †
2000
1920..........................Chess Master 2100 386 PC
1850 ....Psion Chess 68000 8 MHz
1820..........................Ordinateur d'échec de niveau moyen †
1800
1618..........................ChessMaster 2000 68000 8 MHz
1600
1580 ....Ordinateur d'échecs de bas de gamme
1400.....................Niveau d'un joueur d'échec moyen
1300
1200
1100
1000.....................Parfait débutant

Réalisé par l'International Computer Chess Association et par Oxford Softworks, ce tableau donne une idée du niveau des joueurs et des machines sur la base des résultats de positions-test et de jeux-test. Les croix signifient qu'il s'agit de niveaux estimés pouvant comporter une marge d'erreur (qui correspond à la surévaluation des éditeurs !). A noter qu'en 1989, tout les programmes se sont vu retirer 70 points ELO par le système d'évaluation suédois. L'explication vient de ce que les joueurs humains sont maintenant habitués à jouer contre des machines. Pour convertir les niveaux BCF (British Chess Federation), utiliser la formule suivante: ELO=BCF x 8 + 600.
Pour convertir de ELO à USCF (United States Chess Federation), ajouter 100 points à la note ELO.

EDITEUR : OXFORD SOFTWORKS

SUR MAC



ECHECS — NOTICE VF : 15

OUI — 2 MO



2 JOUEURS — SOURIS - CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

85%

MINIMUM : RAM 128
POUR SYSTEM 4.1.

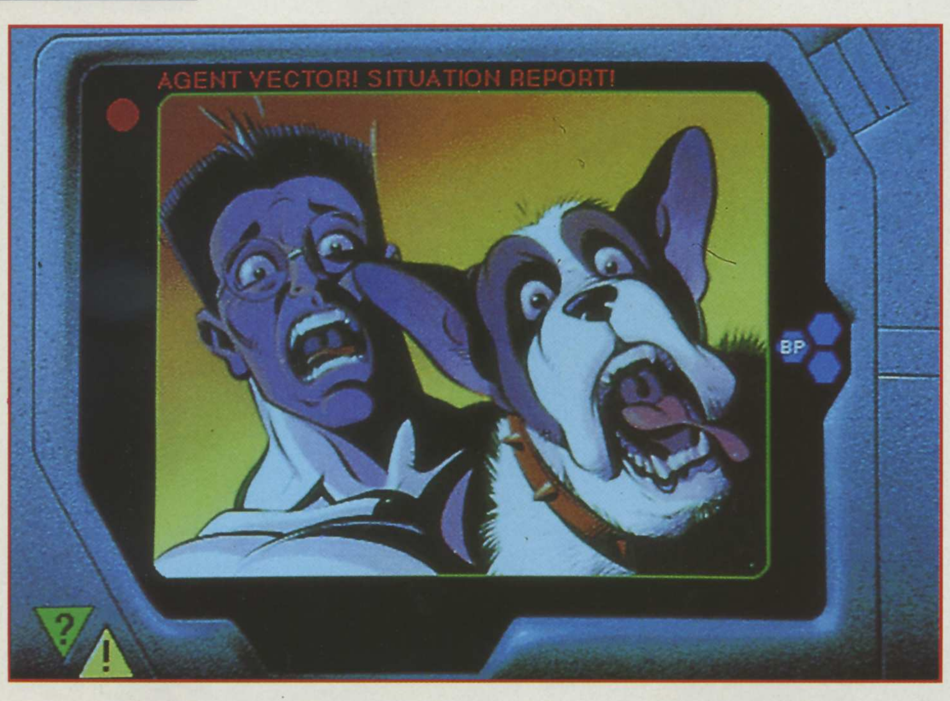
VU ET DISPO A LA FNAC

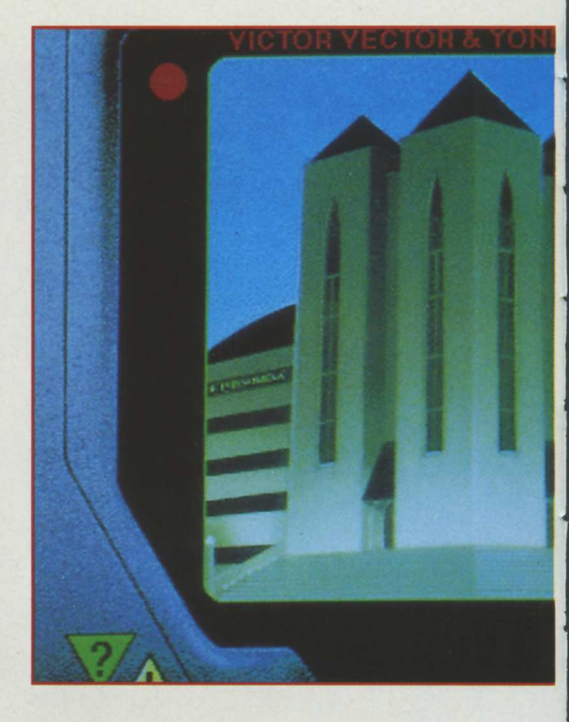
▲UP AND DOWN▼

▲ Bibliothèques d'ouverture personnalisée. Analyse niveau ELO. ▼ Graphisme un peu frustre.

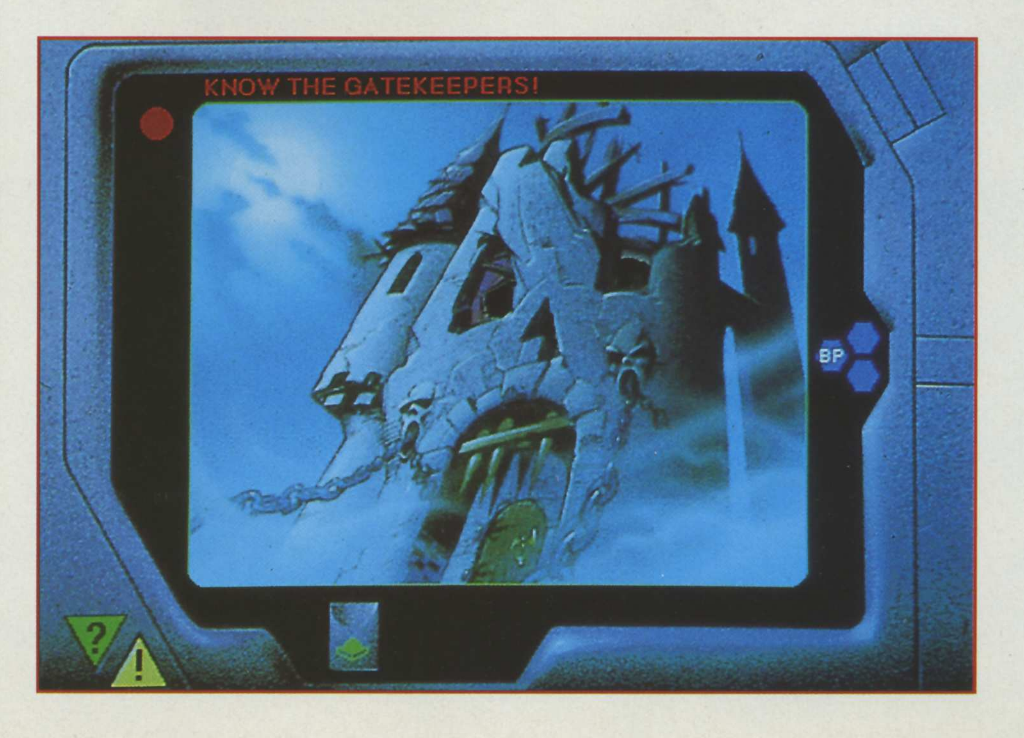


VICTOR VECTO

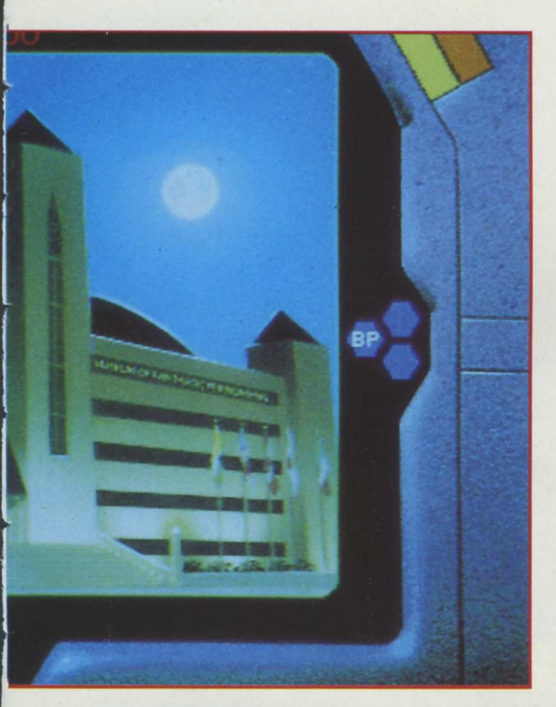




A mi-chemin du jeu d'aventures classique et de ce que l'on pourra voir lorsque les éditeurs auront assimilé la technologie CD ROM, Victor Vector est un jeu attachant qui va vous emmener dans un univers de dessin animé à la recherche de Dracula. Histoire de changer un peu, pas de pieu à mettre dans le coeur du méchant puisque le but du jeu est de le retrouver afin de le présenter comme phénomène de foire. Le héros, que vous personnifiez, est aidé dans cette tâche par son chien Yondo. Ambiance dessin animé oblige, Yondo n'est pas un chien comme les autres puisqu'il s'agit d'un robot. Pendant la partie, on rencontre des Goules, des spectres, des zombies et, de façon générale, des tas de bestioles et de monstres horribles. Toutefois, il ne faut pas s'attendre à trouver un jeu gore car le stylisme des dessins fait tourner l'histoire à la farce. C'est du reste ce qui me dérange un peu. Tenez, je ne peux pas dire mieux, le logiciel fait penser à un dessin animé japonais. Au menu donc, dessins de fond hyper travaillés et au premier plan, personnages un peu ridicules. Du reste, la suite de l'histoire le confirme, on n'est pas ici



OR & YONDO



dans un jeu de vrai vampire mais hélas, l'humour "inspecteur gadget" ne passe pas et le jeu, beau techniquement, reste un peu trop froid. Côté interaction en revanche, c'est super puisqu'il suffit de cliquer sur l'écran pour déclencher une action. On peut ainsi rencontrer des personnages, ouvrir des portes, et même utiliser des objets symbolisés par des polygones sur le côté de l'écran.Il est parfois possible de se déplacer dans une image en cliquant sur des flèches mais là aussi, le genre dessin animé fait des ravages, puisque comme dans les productions nipponnes en 4 images/secondes, le travelling consiste à faire défiler le dessin dans la fenêtre sans effet de perspective. En ce qui concerne le son, bravo : les musiques sont amusantes, ls bruitages itou et surtout, les personnages parlent. Bref, c'est un bon jeu, à condition d'aimer les dessins animés jap', d'où la note.

MOULINEX









▲UP AND DOWN▼

▲ Simple d'emploi
▲ Voix digitalisées

▼ Graphismes des personnages

EDITEUR : SANCTUARY WOOD
SUR MAC CD

AVENTURE — NOTICE VO : 0 — 4 MO — 1 CD — 1 JOUEUR — SOURIS - CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

78%

MINIMUM : 256 COULEURS, SYSTEM 6.0.7, 68020

VU ET DISPO CHEZ EURO. CD



MATCH OF THE DAY



Voici l'écran le plus important, c'est d'ici que vous réglez, que vous planifiez tous vos rendez-vous. Il suffit de glisser les icones à droite de l'écran, sur les emplacements libres de votre carnet à gauche.

Un nouveau jeu de gestion d'équipes de foot arrive juste à temps pour l'ouverture de la saison de football en Grande Bretagne. Match of the Day correspond à une émission de la BBC qui propose les moments chauds, le samedi soir, des matchs du jour. On retrouve alors une flopée de critiques, de spécialistes qui discutent et analysent la façon de jouer de tel ou tel joueur ou qui déblatèrent pendant des heures sur les stratégies adoptées par les managers.

Zeppelin a intégré cet aspect de l'émission dans son jeu, tout en développant toute la partie management. Les deux célébrités qui commentent les matchs ne sont certainement pas très connues en France, et pourtant ils valent bien nos Thierry Roland et nos Jean-Michel Larqué, eux aussi lâchent des «Exactly Thierry», «It is the response of the shepherdess to the shepherd», «Oh, they are not going to spend holidays together». Apparemment, ils gonflent tout le monde avec leurs analyses qui sont parfaites en théorie mais qui ne se vérifient jamais. Nous aimerions tous voir des tonnes d'offensives dans les matchs, des tas de buts, mais le foot ne se passe jamais comme ça, contrairement à ce que prétendent ces journalistes sportifs.

Match of the Day reprend la bonne vieille formule qui consiste à démarrer avec une équipe en quatrième division pour tenter de l'amener jusqu'en première division, et pourquoi pas, finir premier au classement. En tant que manager, vous prenez le contrôle de tout ce qui concerne le recrutement, l'entraînement, l'expertise médicale, la sélection des joueurs et les transferts. Vous pouvez tirer vos informations des journaux nationaux, en lisant les compte-rendus de matchs afin de trouver les futurs champions qui feront partie de votre équipe.



Voici les deux présentateurs un peu crétins de l'émission Match of the Day. ils apparaissent pour commenter votre match, avant qu'il commence et pour donner leurs analyses après. Les textes s'affichent en bas de l'écran. Une version française devrait sortir très bientôt.

Tout d'abord, vous choisissez l'équipe que vous voulez diriger, dans une liste de clubs de quatrième zone, puis vous accédez à vos carnets de rendez-vous. Chaque jour, vous pouvez organiser cinq rencarts, en cliquant sur une liste d'icones sur la droite de l'écran. Voici les différentes options: entraînement, transferts, rencontres avec les supporters, entretiens avec le docteur, etc... Vous organisez vos journées comme vous le désirez et prenez les décisions à l'intérieur de chaque option, comme pour composer l'équipe, par exemple. Des hommes sont là pour vous assister, comme le médecin, l'entraîneur ou le recruteur, mais chaque fois, vous indiquez la décision finale.

Vous pouvez organiser votre planning jour par jour, jusqu'à cinq semaines en avant, et ensuite faire avancer le temps et prendre les décisions nécessaires pour chaque entretien. Quand le samedi arrive, le jour du match donc, vous êtes convié à assister à la rencontre. Du terrain vu d'au dessus, vous pouvez admirer vos joueurs et leurs adversaires, qui courent dans tous les sens pour marquer des buts.

Le maniement du jeu est extrêmement simple, par exemple, si votre gardien vient de se prendre un dizaine de buts à la suite, vous pouvez demander à votre recruteur de chercher un gardien plus performant, quitte à faire un tour dans les différentes divisions. La présentation du jeu, le look général, est d'assez faible qualité. Par contre, le joueur passionné de management, ou celui qui voudrait s'initier en douceur appréciera Match of the Day pour sa simplicité et son confort d'utilisation. Malgré tout, nous ne sommes pas là devant le jeu du siècle.

DEREK DELA FUENTE

EDITEUR : ZEPPELIN PREMIER
SUR ATARI ST

GESTION FOOT · NOTICE VF · 520 KO · 2 DISQUETTES · 1 JOUEUR · SOURIS

GRAPHISME	11
BRUITAGE	--
MUSIQUE	08
ANIMATION	09
MANIABILITÉ	16
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

68%

▲UP AND DOWN▼

▲ La cohérence des différentes parties du jeu
▲ Le challenge difficile si l'on se laisse prendre dans le jeu
▼ Les graphismes très pauvres et tristos



DISPONIBLE SUR AMIGA
LA GUERRE DES ETOILES
Comme si vous y étiez
Navigation dans les champs d'astéroides
explosion d'un vaiseau
photos d'écran
Mindscape vous offre la plus impressionnante simulation de combat intergalactique jamais effectuée. A vous de relevez ce défi, alors cramponnez vous sur votre manche à balai.
GEN D'OR 97% TILT HIT
"Ce jeu est l'égal du meilleur des films de science fiction (guerre des étoiles, startreck . . .) le jeu de la décennie! Gen 4"
WING COMMANDER
La plus incroyable simulation de combat en 3D
ORIGIN
We create worlds.
AdLib SOUND
MINDSCAPE INTERNATIONAL
M I N D S C A P E
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente



SPECIAL



On touche au but, le prisonnier est là, sain et sauf. Appelez l'hélicoptère qui se fera un plaisir de ramener tout le monde au bercail.

L'histoire débute à Fort Bragg en Caroline du Nord. Dans le centre de formation très spécial des forces de frappe à intervention rapide, huit hommes ont été sélectionnés pour l'entraînement final. Un parcours terrible les attend. Seuls les meilleurs trouveront leur place dans ce commando d'élite, fierté inavouable de chaque nation. Leur but, celui de toute une vie : servir leur patrie dans le plus grand secret n'importe où et n'importe quand. Si vous veniez à vous planter la gueule, votre gouvernement nierait évidemment jusqu'à l'existence de vos hommes. Doués d'une force colossale, ces êtres sont de véritables bêtes de muscles qui laissent Rambo et Schwarzy à des années lumière de toute comparaison. Comme vous êtes le plus intelligent (disons le moins crétin de la bande), vous serez le cerveau de cette Force Spéciale. Votre rôle consistera donc à sélectionner quatre hommes possédant les compétences requises pour la mission que vous ordonne le gouvernement. Beaucoup plus qu'un simple jeu de combats militaires, Special Forces vous plonge dans l'ambiance tendue des véritables missions commando.

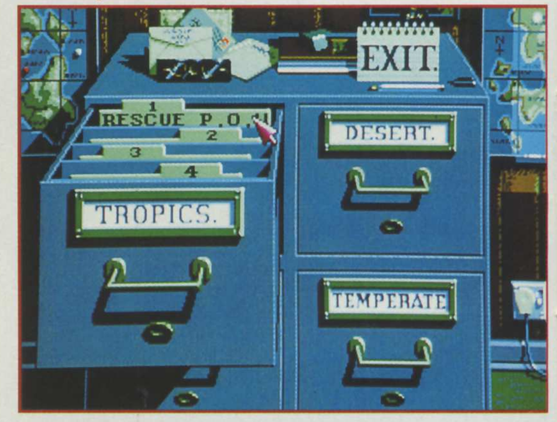


La carte donne une vue d'ensemble du terrain, d'action. Les traits bleus indiquent les directions que vont emprunter vos hommes.

Vous trouverez dans votre bureau des dossiers retraçant chaque mission en attente, de la délivrance d'un prisonnier aux destructions massives en passant par l'assassinat d'un président... Bref, il y en a pour tous les goûts. Ces seize missions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre bien que le manuel conseille fortement de suivre l'ordre logique (De toute façon, moi perso je suis absolument contre tout manuel. Les manuels régissant notre vie, qui disent quand et où aller aux toilettes, quand et où faire pipi, caca, etc.. je n'aime pas ça. Alors, si vous êtes comme moi contre la domination des manuels, venez à la manifestation organisée le 2 octobre place de la Bastille à Paris. Merci. Venez nombreux et surtout n'emmenez pas votre manuel, il serait bousillé sur place; (ceci était une note de Destroy) pour assister au déroulement d'une histoire plausible.

Lorsqu'une mission a été tentée, il n'est pas possible d'y revenir sauf dans le cas où l'un de vos membres est capturé, il serait alors symphatique de votre part d'aller le délivrer. En fonction des différents objectifs (note de Destroy : à propos d'ojectifs, il serait important de savoir dans la vie où l'on va. Eh oui ! le but de l'existence n'est-il pas d'être pour exister et non l'inverse ? La ferme...). Les membres de votre équipe doivent s'armer jusqu'aux molaires avec les armes adéquates. Des sacs tout prêts aideront les plus indécis d'entre vous. Cette fois, vous êtes fin prêt au combat. Vos hommes sont héliportés soit à des endroits pré-sélectionnés, soit où vous le désirez (aïe !). Une carte dessinée permet de suivre vos troupes et celles de l'ennemi,

Chaque tiroir contient quatre missions. Lorsque l'on clique sur un des dossiers, apparaissent le briefing et la photo satellite. Noter correctement tous les points importants pour mener à bien votre expédition.





Mission dans l'Antartique. Le froid sera un obstacle de plus.

FORCES

surveillées en permanence par satellite. L'équipe se dirige automatiquement et agit au mieux en fonction de ce qu'elle a appris durant sa formation. La partie action se déroule vue d'en haut. En appuyant sur les touches de fonction, vous pouvez sélectionner Shark, Cobra, Tiger ou Eagle (nom de code de vos soldats) si vous désirez intervenir sur ce qu'ils font. Lorsqu'un de vos gars arrive à un point stratégique, aidez-le à prendre les bonnes décisions en sélectionnant ses armes et en déclenchant la mise à feu des charges explosives qu'il aura, ou que vous aurez placées auparavant. Comme dans la réalité, il faudra faire diversion à l'aide de bombes à retardement pour destabiliser l'adversaire, poser des cibles laser (appareils permettant le repérage d'un objectif par une attaque aérienne), se camoufler, etc . Ce programme vous donnera beaucoup de fil à retordre. Les options sont tellement nombreuses et complètes qu'il m'est impossible de toutes les énumérer.

Les graphismes n'exploitent pas toujours très bien l'interface VGA mais la texture du sol reste très réaliste. Tout l'intérêt réside dans la stratégie à mettre en œuvre pour arriver au terme de chaque mission et rien que cela rend le soft réellement passionnant. A recommander aux amoureux de stratégie/action, Spécial Forces vous retiendra de longues heures devant votre écran.

LORD CASQUE NOIR

Shark place une cible laser près d'un char. Lors de sa mise en route, l'objet émettra un rayonnement laser qui sera utilisé comme moyen de visée par les troupes aériennes qui attaqueront dans les heures à venir. Bon travail !

▲UP AND DOWN▼

▲ L'intérêt.
▲ L'intelligence bien programmée de chaque personnage.
▲ La partie action passionnante.
▲ Le manuel bien conçu.

▼ Le son.
▼ Une trop grande complexité réservant le jeu aux passionnés.
▼ Le graphisme.

EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC


STRATEGIE/ARCADE


NOTICE VF:18


4 MO


2 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOY-CLAVIER





GRAPHISME	13
BRUITAGE	15
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	18
ORIGINALITÉ	17

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

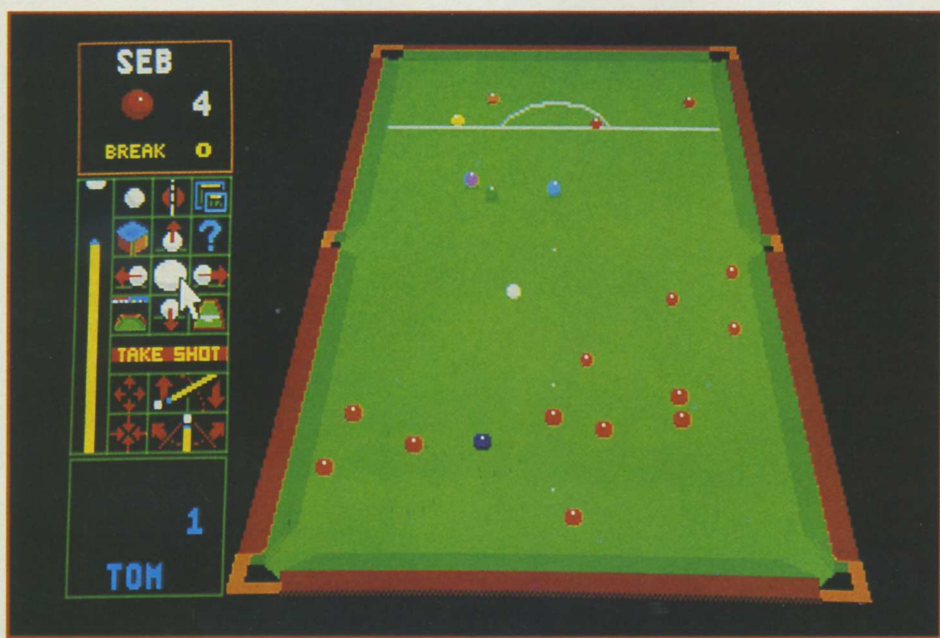
EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

85%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER



JIMMY WHITE'S WH



D'un seul click de la souris sur l'un des icones du haut de l'écran vous pouvez obtenir cette visualisation de la table. Ensuite, en cliquant directement sur une boule l'écran zoom dessus et centre l'écran autour d'elle. Il ne rest plus qu'à utiliser les deux boutons de la souris pour obtenir la visualisation très précise que vous désirez obtenir.

Les versions Amiga et Atari ST de ce jeu continuent à très bien se vendre six mois après leur sortie. C'est déjà la preuve d'un programme de qualité et du talent de Archer Mclean, concepteur et programmeur du soft. La précision du logiciel est telle que même les plus grands joueurs professionnels de snooker sont impressionnés par le réalisme du déplacement des boules.

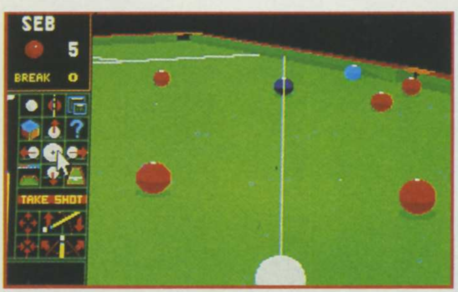
Le Snooker n'est pas aussi populaire en France qu'aux USA ou en Grande-Bretagne - le champion du monde a toujours été grand-breton depuis vingt ans- une seule exception à cette règle a permis à un joueur Canadien

Les animations restent extrêmement rapide, même quand vous êtes tout prêt des boules, et qu'elles prennent une bonne partie de l'écran. A gauche de l'écran, ou en haut selon la visualisation, la totalité des icones et des fonctions disponibles est affichée.



de ravir le trophée. Jimmy White est le joueur fétiche du public, il est aussi l'un des plus grand joueurs à avoir obtenu le titre mondial. Le jeu en lui-même peut être qualifié d'extension au billard, américain ou français, avec plus de boules, ce qui implique une plus grande variété de tirs nécessaires pour arriver à haut niveau. Bien sûr, la table de Snooker est plus grande que les tables de billard classiques. Même si vous n'avez jamais joué à ce jeu, vous assimilerez les règles très rapidement, en quelques minutes. Le Snooker est véritablement un jeu de position, il faut non seulement frapper les billes pour les faire rentrer dans les poches, mais il faut penser à placer la bille blanche pour le coup d'après.

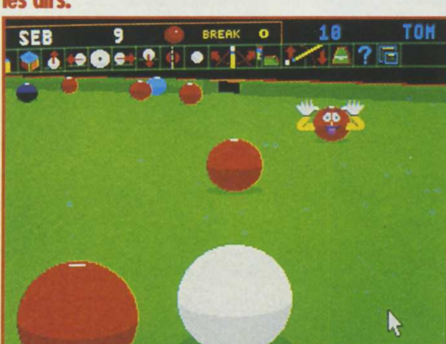
En simplifiant les règles, disons qu'il y a de nombreuses billes rouges et des billes d'autres couleurs qui marquent des points, et qu'il faut d'abord rentrer une bille rouge pour avoir le droit d'entrer un bille qui donne des points. La bille noire rapporte 7 points, tandis que les rouges rapportent 1 unique petit point ridicule. Une fois que vous avez rentré une bille de couleur après une bille rouge, vous replacez la bille de couleur sur la table, alors que



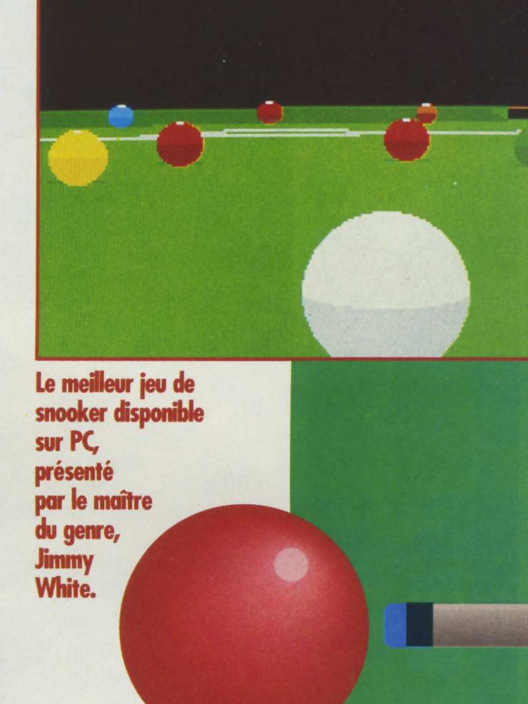
Un système de visée avec ligne pointillée permet de mieux voir où vous allez envoyer la boule. Vous pouvez affiner votre réglage en utilisant les flèches du clavier.

la bille rouge reste dans la réserve. Une fois que toutes les billes rouges sont rentrées, il faut entrer les billes de couleurs dans l'ordre de points croissant, puis compter les scores pour déterminer le gagnant. Même si tout cela semble bien simple, il n'est pas évident de maîtriser les effets, les alignements et le dosage de la force des coups pour réussir à gagner. Les caractéristiques du jeu permettent tous les mouvements et toutes les options. Comme dans tous bons jeux de football, l'intérêt du jeu dépend du niveau du joueur. Un bon joueur s'amusera énormément tandis qu'un mauvais se sentira frustré. Il faut donc s'entraîner un peu au début pour arriver à quelque chose. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un copain. Zoomez en avant et en arrière de la table, approchez-vous de la bille, déplacez la table au degré près afin d'obtenir la meilleure perspective avant

Quand vous laissez le jeu trop longtemps sans la moindre manipulation l'ordinateur déclenche des animations débiles mais très drôles: les boules vous tirent la langue et secouent leurs petits bras. Ou bien des mouches apparaissent à l'écran et tourne dans les airs.



IRLWIND SNOOKER



Le meilleur jeu de snooker disponible sur PC, présenté par le maître du genre, Jimmy White.

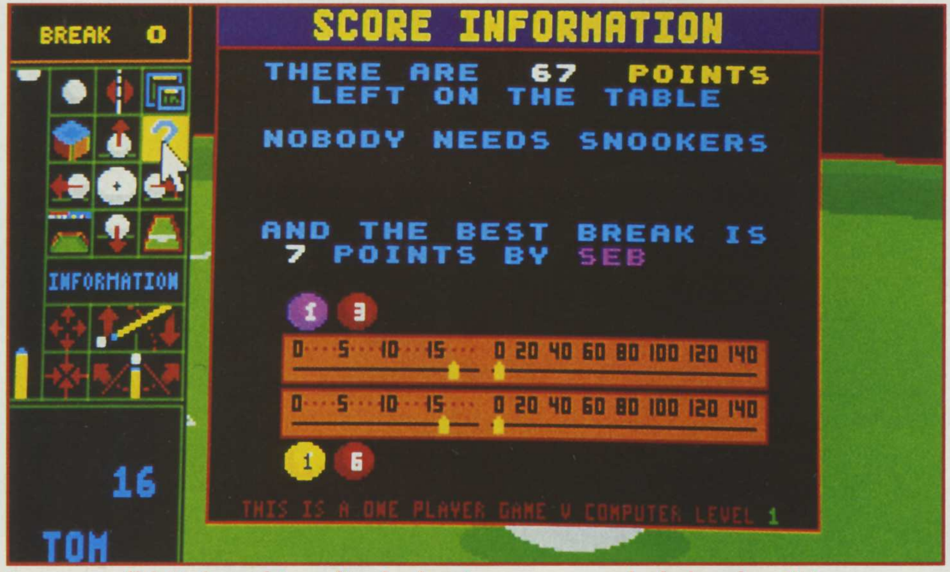
de tirer. Tout une série d'icônes vous permet d'ajuster votre tir avec un haut niveau de précision. Les joueurs confirmés pourront utiliser les effets, en frappant la boule sur le côté, en haut, en bas, afin d'effectuer des coups spectaculaires. Une fois votre cible choisie, une ligne est affichée à l'écran, ligne qui part de la bille blanche à la bille que vous voulez frapper. Indiquez la force du coup que vous voulez effectuer grâce à un indicateur, et hop les billes partent et s'entrechoquent comme dans la réalité. N'oubliez pas de mettre du bleu au bout de votre queue (inutile de cherche une contrepétrie), sinon vous risquez de faire une fausse queue. Cette option est réellement présente dans le jeu. Les points sont comptés par l'ordinateur, ce qui évite la triche que l'on voit dans les salles quand l'un des joueurs a trop de bières dans le crâne pour s'apercevoir de quelque chose.

Ce jeu vous réserve bien des suprises. La première est qu'il est tout à fait excellent, la seconde est que vous ne trouverez pas le moindre défaut, même après de longues heures de jeu.

La visualisation du jeu est faite comme si vous étiez vraiment autour d'une table, et il est parfois bien difficile de choisir le meilleur placement ;le joueur, alors, n'arrête pas de zoomer, de tourner la table dans tous les sens, d'hésiter en fait. La première chose qui impressionne, c'est la vitesse du programme. Jimmy White's Snooker est vraiment très, très rapide. Au niveau de l'intérêt et de la longévité du jeu, vous n'avez rien à craindre, de nombreux adversaires, dirigés par l'ordinateur, vous attendent, tous avec des niveaux différents.

Les superlatifs pourraient se suivre à l'infini. Ce jeu est le meilleur soft du genre sur PC, et Archer Mclean prouve que les arguments avancés par les programmeurs de Kick Off arguant que la machine est trop limitée sont désuets et faux.

DEREK DELA FUENTE



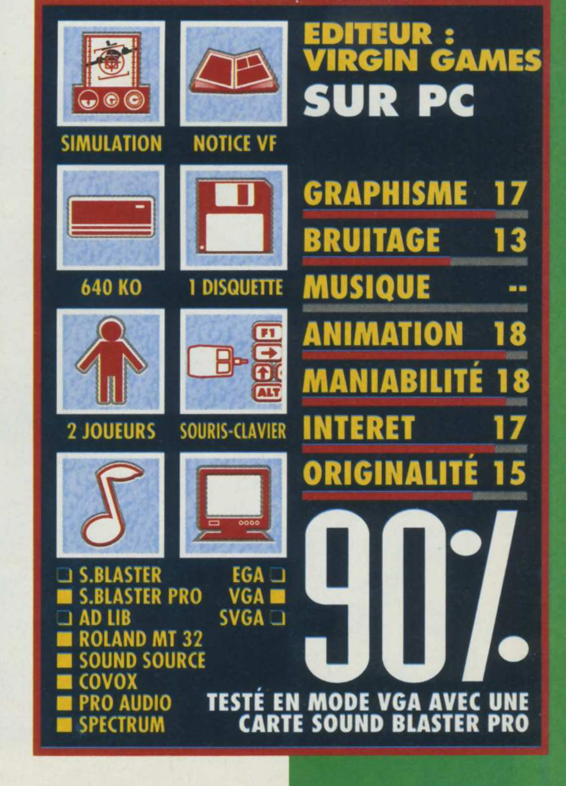
Le score est affiché à chaque fois que l'un des deux joueurs entre une boule de couleur. Mais vous pouvez obtenir ce compte-rendu à tout moment en cliquant sur l'icône adéquat.



▲UP AND DOWN▼

▲ Le réalisme très poussé
▲ La grande rapidité d'animation

▼ Demande pas mal d'entraînement avant de prendre plaisir au jeu.



EDITEUR : VIRGIN GAMES
SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	13
MUSIQUE	--
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

❑ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
❑ AD LIB
■ ROLAND MT 32
■ SOUND SOURCE
■ COVOX
■ PRO AUDIO
■ SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

90%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUND BLASTER PRO



DOODI

Bug est en mauvaise posture. Nobody is perfect!



Le crayon magique (en bas de l'écran) contient plein d'objets indispensables : parapluie (parachute), ballon (pour s'envoler), bouclier , arrêt du temps et arme spéciale. Le rond central indique le temps écoulé (attention, ça défile dur) et le cœur votre état de santé.

Bienvenue dans le monde magique de Cartoonia. Dans ce pays merveilleux, les gens vivaient tranquilles et heureux, la paix régnait depuis des siècles et des siècles (Amen). Quand tout à coup, un monstre immonde et répugnant (genre Destroy) enleva la belle, que dis-je, la jeune et splendide princesse Lady-Bug. Le roi (son père), tout aussi révolté que sa femme (la reine) lança un appel au peuple afin qu'une âme courageuse (en l'occurrence vous) se dévoue pour secourir Lady-Di, heu Lady-Bug, dont vous êtes fou amoureux.

Mais le roi, possédant plus d'un tour dans son sac (et une langue faisant plusieurs tours dans sa bouche), vous fait don de crayons et de gommes magiques afin de vous aider dans votre quête. C'est le cœur plein d'amour et les poches bourrées à craquer que vous quittez futur beau papa à la recherche de sa fille.

Le jeu commence par un clin d'œil aux consoles de jeux avec une Megadrive superbement dessinée (mon Dieu, comme elle est belle avec ses 16 bits). Mais si je vous parle de ce petit détail, c'est que j'en avais drôlement envie. Mais non ! C'est

1 - Prenez un maximum d'objets.
Certains vous donneront des points, d'autres sont assez surprenants.
2 - Le chapeau du Gros Monsieur est un puissant ressort qui permet de récupérer une somme assez coquette
3 - Tapez les avec la tête et ce sera la fête.
Plein de super cadeaux en perspective!
4 - Certaines plate-formes ne peuvent être empruntées qu'une seule fois. Elles éclatent dans une myriade d'étoiles.
5 - Bozzo le clown n'est pas très rigolo.
Il essaiera de vous coincer à l'aide de ses balles.
6 - La fameuse boite à coucou. Approchez vous et hop, un pantin jaillit. C'est en fait coupcoup.
A éviter.
7 - Des pics sortent du sol à certains endroits.
Mieux vaut être adroit.
8 - Vous connaissez la musique, mais celle là est toute particulière. Les croches accrochent.
9 - Un ressort bien camouflé!
10 - Ramassez le plus de coeur possible.
Vous en aurez bien besoin.
11 - Il n'y a pas de fumée sans feu.
Qui s'y frotte s'y brûle.`
12 - Les passages secrets ne sont pas toujours facile d'accès. Courage et perspicacité permettent d'y pénétrer
13 - Bug est dans l'eau. Il peut quand même sauter et marcher au fond.

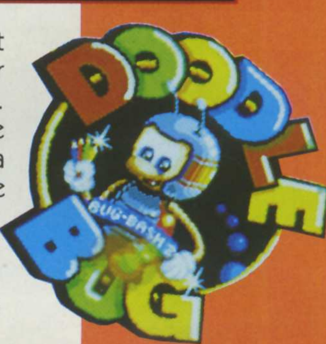


LE BUG

parce que Doodle Bug soutient largement la comparaison avec certains jeux de plates-formes développés sur consoles. Mais entrons plutôt dans le vif du sujet. Vous voilà donc projeté dans ce monde féérique où tout n'est que jouets et objets insolites. Tiens, une grosse pile de bouquins. Hop, je monte dessus, j'attrape la pièce, je bouffe la fraise, et re-hop je monte d'un étage, je marche sur une mégadrive puis sur un gros bonhomme. Sponnng, me voilà à présent au milieu des nuages en train de ramasser plein de thunes (chouette) et ça redescend. J'actionne mon parapluie pour amortir ma chute, je me dirige vers le gros réveil. J'appuie sur le bouton de la manette pour effectuer trois mille tours en un quart de seconde (pourquoi pas trois milliards, non plus !), je rebondis sur un clown, je monte sur une plate-forme ... je me casse la gueule. Pas grave, il y a un ressort qui me renvoie dix kilomètres plus haut. Et si je me tapais la tête contre les murs ? C'est parti, bingo, la tronche en plein dans le mille (deux mille si vous avez la grosse tête). Attention la boîte à coucou, "ploing, Coucou" ahah j'en étais sûr. Et c'est reparti, je largue un ballon auquel je m'accroche pour échapper au musicien. Paafff, je m'écrase lamentablement comme une bouse. Je souffle un peu (vous aussi profitez-en !). En fait je suis complètement sonné, mais comme je ne veux pas le dire, je vous fais croire que je souffle, génial non ? Hop, me revoilà debout devant un gros dé. Allez, on le pousse pour choper une vie supplémentaire. Demi-tour, plouf, dans l'eau. Qu'à cela ne tienne, j'enfile mon scaphandre plus vite que l'éclair et je ruse tout le monde. Rien que pour la frime, j'actionne mon arme spéciale et je grille le canard, d'ailleurs je vous grille tous car je suis hyper énervé. Un coup de joystick (tient à propos de canard, Joystick c'est fantastique) vers le bas et j'arrête le temps. Plus rien ne bouge (sauf moi) et j'en profite pour m'éclipser par l'escalier, poil au nez.

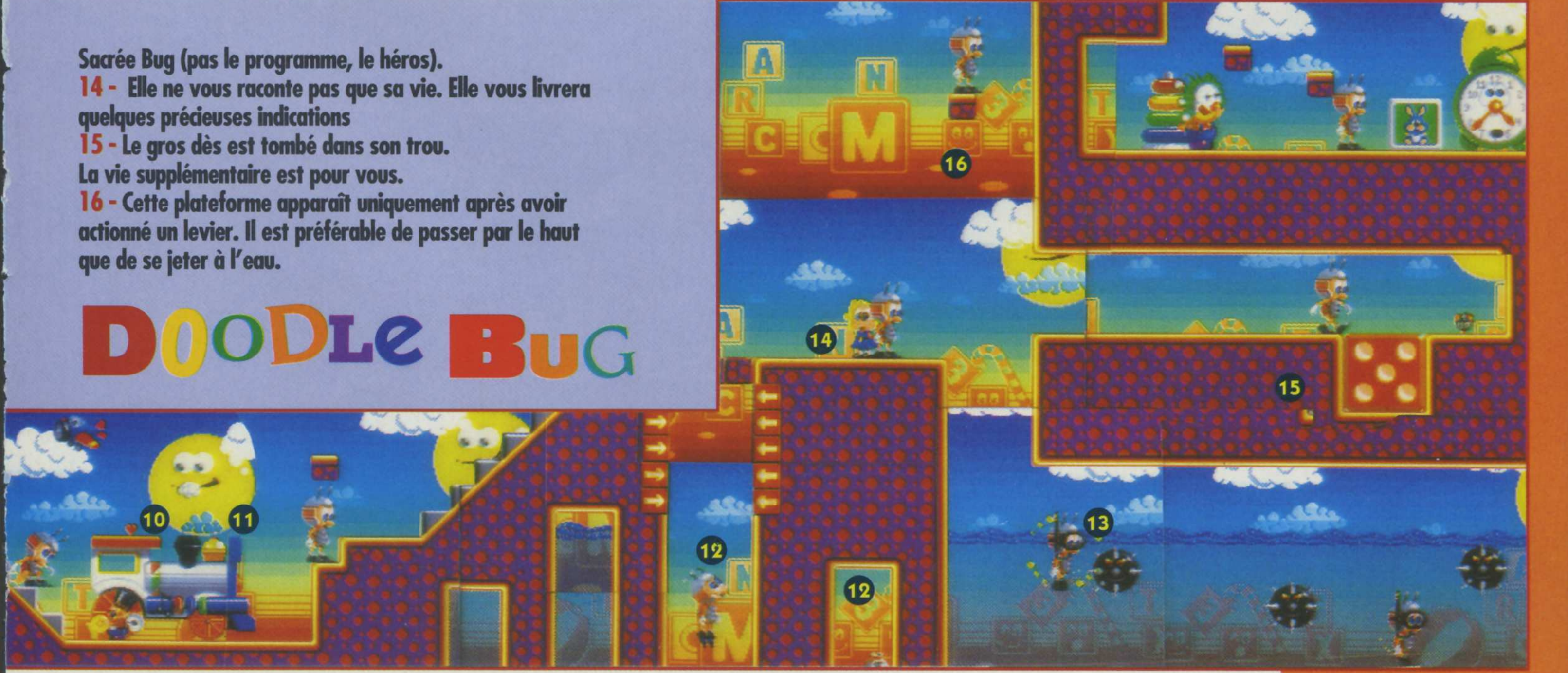
Bug s'en donne à coeur joie dans le deuxième niveau.





Sacrée Bug (pas le programme, le héros).
14 - Elle ne vous raconte pas que sa vie. Elle vous livrera quelques précieuses indications
15 - Le gros dès est tombé dans son trou. La vie supplémentaire est pour vous.
16 - Cette plateforme apparaît uniquement après avoir actionné un levier. Il est préférable de passer par le haut que de se jeter à l'eau.

DOODLE BUG

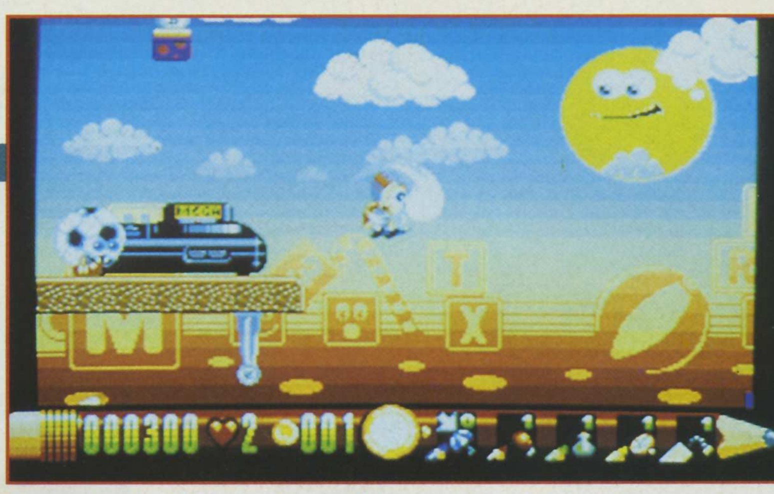


DOODLE BUG SUITE

En fait, je deviens complètement débile, mais je m'en fous royalement car la fin du tableau n'est plus très loin. Plus qu'un saut, hop (yop, yop) et c'est la fin, perlimpinpin. J'en peux plus ! Du pur délire.

Enfin un jeu de plates-formes comme je les aime. Les sprites déboulent de partout, le graphisme est très coloré et la musique colle parfaitement à l'action. Le scrolling différentiel est une merveille et la maniabilité irréprochable. Les programmeurs ont réussi à recréer une certaine ambiance symphatique et charmante qu'il est très rare de retrouver sur d'autres machines que les consoles de jeux. Core développant aussi sur console, ceci explique peut-être cela. Toujours est-il que ce soft est très soigné. Une seule ombre au tableau (de maître), le niveau de difficulté me parait un peu trop élevé. Bref, Doodle Bug s'impose comme l'un des meilleurs, sinon LE meilleur jeu de plates-formes pour cette machine... Un jeu comme on aimerait en voir plus souvent ! Achetez-le ou je pille le congélateur de ma voisine !

LORD CASQUE NOIR



Des ressorts placés à de nombreux endroits vous offrent l'accès à des plates-formes mal placées. Encore faut-il tous les trouver.

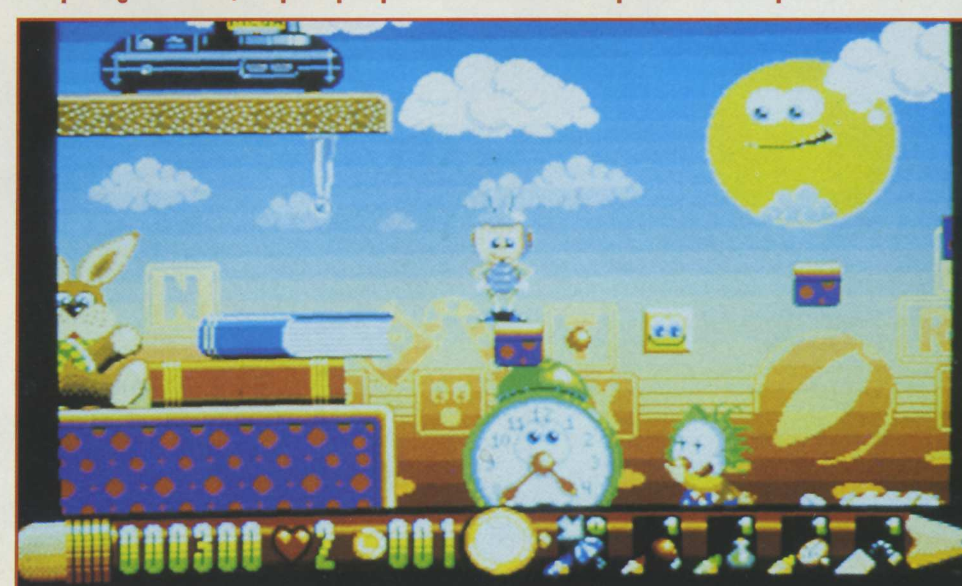


Ce canard est un vrai traquenard





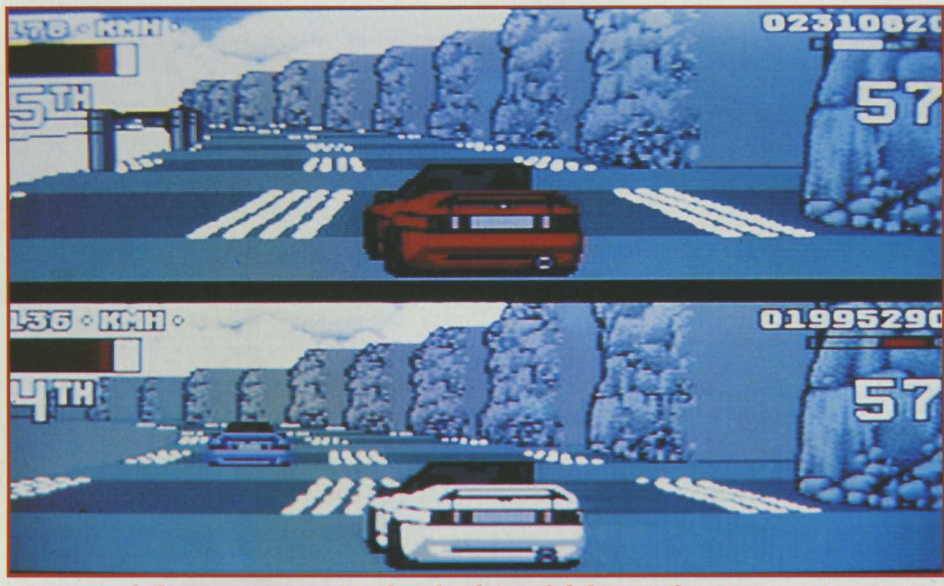
Lorsque Bug ne fait rien, il tape du pied pour vous montrer son impatience. Petit impertinent va!





LOTUS III

Paf, une autre course de voitures sur ordinateur. Remarquez, le titre ne doit pas trop vous être inconnu, puisqu'il représente le troisième volet d'une série déjà bien célèbre. Lotus III, toute suite qu'il est, se doit donc d'apporter un peu de changements et au moins quelques améliorations par rapport à son grand frère qui portait le numéro 2.
C'est effectivement le cas, et nous allons passer tout cela en revue.
Après un passage rapide au milieu des diverses introductions au jeu, le joueur se retrouve devant un menu à icônes assez chargé. Bien. Choix du nombre de joueurs (1 ou 2), niveau de difficulté parmis trois, boîte de vitesse manuelle ou automatique, nom des joueurs, éditeur de circuits, mode de contrôle (joystick pour le premier joueur, et joystick ou clavier pour le second). Le lecteur attentif aura noté la présence d'un éditeur de circuits ; c'est en effet la grande nouveauté de Lotus 3.
De nombreux jeux proposent déjà cette option, mais bien souvent il faut passer beaucoup de temps pour dessiner son propre circuit, ou bien il faut jongler avec des tas de commandes compliquées. Ici, ce n'est pas le cas, tout tourne autour d'un seul et unique code. Chaque lettre du code définit une caractéristique du circuit, ce qui fait qu'en rentrant n'importe quoi vous êtes sûr de tomber sur un circuit différent. Il est bien évidemment possible de régler chaque caractéristique indépendamment : nombre de courbes ainsi que leur difficulté, longueur du circuit, relief, difficulté, nombre d'obstacles, etc. Tout cela se change très simplement en modifiant des pourcentages.
Il est aussi possible de définir le type de décor qui sera utilisé. Dans Lotus 2 il vous était possible de traverser 8 catégories de décors, ici le soft vous en propose 13. Ces décors changent d'apparence, mais disposent aussi de conditions météo différentes. Cela va de la campagne sous la pluie à la ville en pleine nuit, en passant la route enneigée, les montagnes, le désert, le brouillard ou le vent très fort. Le circuit le plus original vous mènera sur des routes futuristes, très larges, avec une ville sous dôme dans le fond, et zones de turbo ou des ralentisseurs lasers. Chacun des 13 décors dispose de ses propres bruitages en plus des sons de moteurs et de chocs entre voitures. Vous entendrez donc le vent pour de vrai, avec ses modulations, tandis que des buissons s'envolent et traversent la route.
Tiens, puisque l'on parle des sons, sachez qu'il est possible de faire jouer une musique pendant la course, ou de laisser les bruitages, au choix. Il y a 6 musiques différentes que vous choisssez avant chaque course par l'intermédiaire d'un écran présentant l'auto-radio de votre véhicule. Les musiques couvrent plusieurs genres, avec une qualité de son et parfois de composition



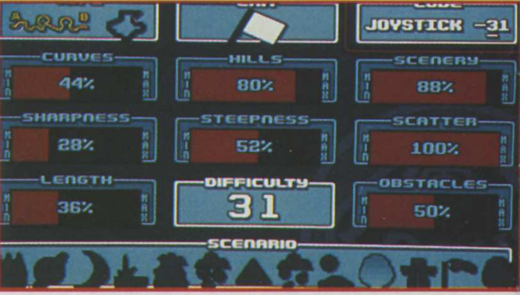
L'écran en mode deux joueurs est coupé en deux dans le sens de la hauteur. Chaque joueur suit sa voiture et peut savoir à tout moment s'il est loin de son adversaire en regardant le petit graphique à droite de l'écran.



De nombreuses conditions météorologiques attendent le joueur, la chute de neige est l'une des plus réussies.

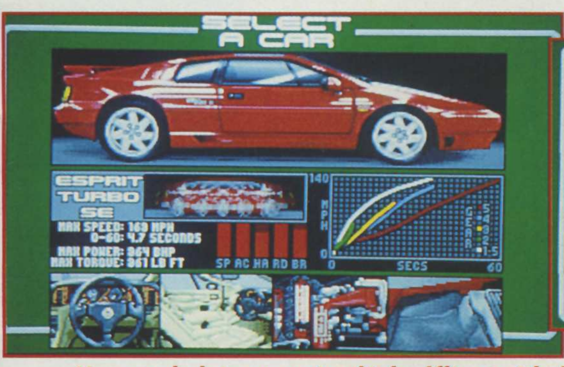


L'auto-radio CD vous permet de choisir la musique qui vous accompagnera pendant la course. Si vous réglez la piste sur zéro vous n'entendrez pas de musique mais des bruitages. Ce serait dommage, les six morceaux proposés sont superbes.

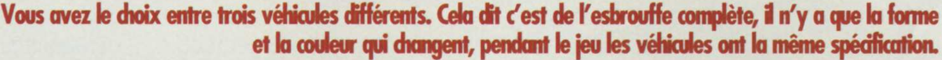


Voici l'écran unique et ultra-simple qui vous permet de "designer" des circuits originaux. Vous pouvez tout régler indépendamment, de la difficulté aux nombres de courbes en passant par le décor de la route et la météo.

THE ULTIMATE CHALLENGE






Vous avez le choix entre trois véhicules différents. Cela dit c'est de l'esbrouffe complète, il n'y a que la forme et la couleur qui changent, pendant le jeu les véhicules ont la même spécification.

assez exceptionnelle. En fait, ces musiques ont une pêche d'enfer et sont très adaptées à l'action qui se déroule sur votre écran.

Suivant le niveau de jeu, vous devrez parcourir 7, 10 ou 15 circuits pour terminer la compétition. Les vingt concurrents qui sont sur la grille de départ à chaque course marquent plus ou moins de points selon l'ordre d'arrivée.

A la fin d'une course deux tableaux sont affichés : le classement de la course et le classement général. Il faut obligatoirement finir dans les dix premiers pour passer à la course suivante.

Pendant le jeu, diverses indications vous sont proposées : votre position est indiquée, votre vitesse, la position de votre boîte de vitesse ainsi que le score du joueur et le niveau de fuel. En mode deux joueurs, l'écran se coupe en deux, votre position est indiquée par rapport à votre adversaire humain. Les circuits sont divisés en différentes sections, à la fin de chaque section vous avez la possibilité de vous arrêter pour faire le plein, mais attention, les concurrents continuent à avancer, il ne faut pas traîner.

Les graphismes des décors sont très réussis, tout comme les pages intermédiaires. Les voitures sont un peu moins belles, mais on oublie vite ce détail. Le véhicule est parfaitement maniable, peut-être même un peu trop car sa tenue de route est impeccable et le joueur entraîné a du mal à ne pas terminer plus bas qu'à la première position. En mode un joueur la course est très rapide, de gros sprites défilent sur le bord de la route, les bandes de signalisation disparaissent en un clin d'œil, et vos adversaires se débrouillent pour vous pousser dans le décor. Par contre, à deux joueurs les choses se gâtent, et le jeu est vraiment trop lent, rendant son utilisation dans ce mode trop désagréable.

Un soft somme toute assez classique, sauvé par sa rapidité en mode un joueur, par sa bande son superbe, mais enfoncé par un mode un joueur vraiment trop léger.

SEB




Vous avez peut-être remarqué que dans la preview du mois dernier, Lotus 3 était appelé «The Final Challenge», alors que le titre définitif est maintenant «The Ultimate Challenge». C'est la compagnie Lotus elle-même qui est responsable de ce changement.

Le constructeur ayant quelques difficultés financières actuellement, il voyait d'un mauvais œil ce titre qui aurait pu être pris comme annonçant sa fin définitive. Superstition ?

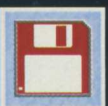
EDITEUR : GREMLIN

SUR AMIGA


COURSE AUTO


NOTICE --


520 KO


2 DISQUETTES


2 JOUEURS


JOY--CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	18
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	13
ORIGINALITÉ	11

76%

▲UP AND DOWN▼

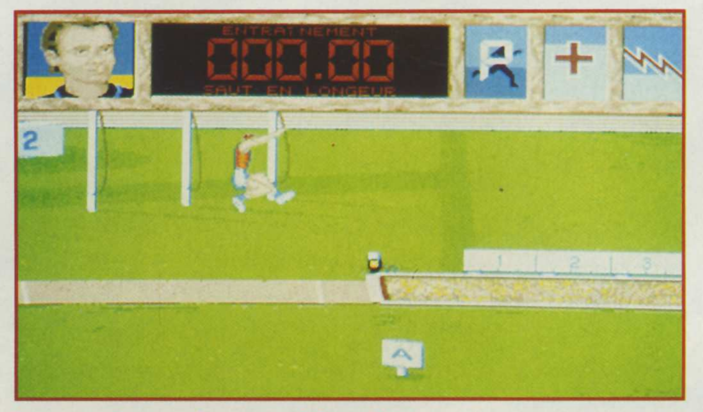
- ▲ La bande son superbe
- ▲ La diversité des décors et des conditions météo
- ▲ Le système de création des circuits très simple
- ▲ La maniabilité et la rapidité en mode 1 joueur

- ▼ Le manque d'originalité
- ▼ Le mode deux joueurs trop lent
- ▼ Peu d'intérêt pour les possesseurs de Lotus 2

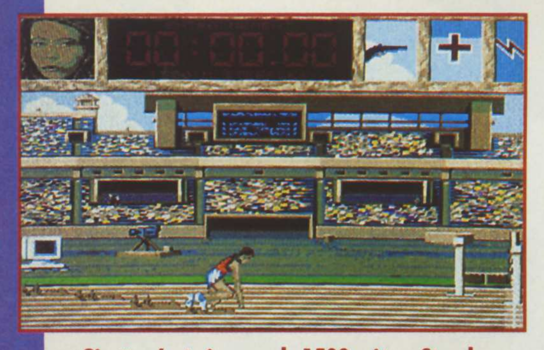
ESPANA THE GAMES'92

Les Jeux Olympiques de Barcelone se devaient d'être adaptés sur micro-ordinateurs. Sur un total de trente épreuves, cette simulation est la plus exhaustive disponible sur le marché du jeu de sports.
Le jeu se décompose en quatre principales sections. La première réunit tous les sports d'athétisme; la seconde, les épreuves de natation; la troisième, les sports de combats et la quatrième, une banque de données sur les Jeux Olympiques. Disons le tout de suite, il ne s'agit pas simplement d'un logiciel de sport conventionel. Il est en fait bien plus complet qu'il n'en a l'air. En effet, vous avez en permanence accès à un bureau destiné à contrôler la progression de vos athlètes, car vous n'êtes pas seulement responsable d'un athlète mais de toute une équipe participant à ces Jeux.Votre équipe comprend douze athlètes hommes et femmes spécialisés dans les différentes disciplines. Les dates des épreuves sont les mêmes que celles de Barcelone. . Un agenda permet de parcourir le programme des J.O. A vous de gérer votre temps et de préparer votre équipe dans les meilleures conditions. Afin de mieux suivre un athlète et sa progression, un docteur se trouvant dans le cabinet médical vous conseille sur la méthode d'entraînement à suivre ainsi que sur la condition physique de votre sportif. Notez bien ceci car une salle de musculation est à votre disposition rien que pour ça. Mais au fait, je ne vous ai pas encore parlé de la quatrième section? Patience, ça arrive. Cette dernière partie est assez géniale. Il s'agit d'une banque de données ultra complète sur les Jeux Olympiques. Vous y trouverez l'historique des J.O. depuis leur début, le nom de tous les Recordmans toutes disciplines confondues, des informations sur les différentes épreuves existantes depuis leur création ... Toutes ces informations peuvent être imprimées et comparées. Par exemple, comment se situe l'un de vos athlètes par rapport aux meilleures performances mondiales. Malheureusement, l'animation est dans l'ensemble relativement saccadée et la musique n'est franchement pas terrible. Ce programme tire en fait toute son originalité de son aspect simulation qui en fait un véritable jeu de stratégie. A déconseiller tout de même aux fanas d'action à gogo !

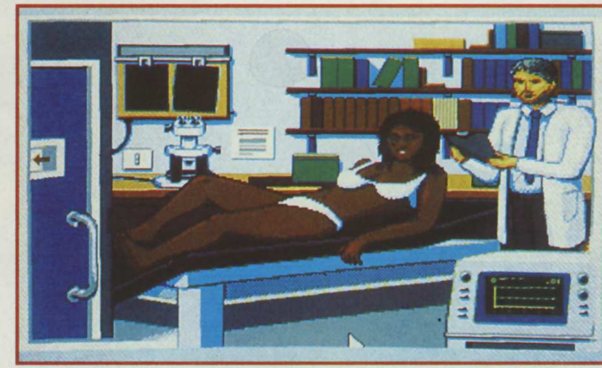
LORD CASQUE NOIR



Le saut en longeur n'est pas mal fait et Régis en profite pour s'essayer à cette discipline. Quel sacré farceur ce Régis !



Ginette s'entraîne pour le 1500 mètres Steeples. Elle est vraiment trop Ginette !



Le docteur se fera un plaisir de vous soigner. Il vous conseillera également sur l'entraînement à poursuivre.



▲UP AND DOWN▼

▲ La base de données
▲ La simulation
▲ Le nombre d'épreuves
▲ Pas besoin de broyer la manette
▲ L'originalité

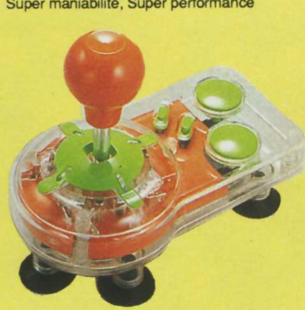
▼ L'animation
▼ La musique
▼ Le graphisme
▼ Les temps de chargement

PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance



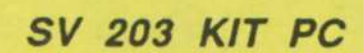


SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)





SV 227 TOPSTAR PC
LE MUST SUR PC



AMIGA - ATARI - AMSTRAD

PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 334* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA





SV 329 FOOTPEDAL

NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmble pour simulateurs, shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD, SV 129 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG

SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits



SV 333* MEGASTAR NINTENDO



SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO



CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)



SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER...... (adaptable sur GAME BOY)



SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Trés haute performance. Secteur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma (option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES NINTENDO - SEGA - SUPERVISION



SUPERVISION

Quickjoy et Supervision sont distribué par:
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

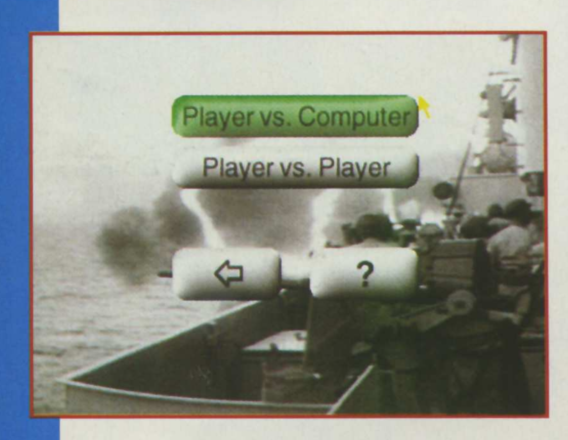
*** Disponible en septembre 1992 + de 30 modèles à cette date.**

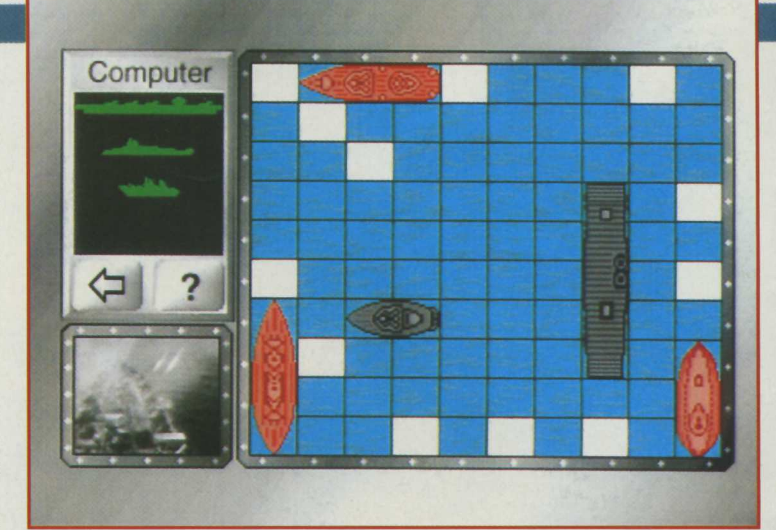
NOTA: Caractéristiques communes des modèles de QUICKJOY ci-dessus:
Micro-switches PRO (très hautes qualités)
Tir manuel ou automatique (1 mode, 2 modes, réglable ou programmable)
(sauf footpedal, complément du joystick)

TEST CDI PHILIPS

BATTLESHIP



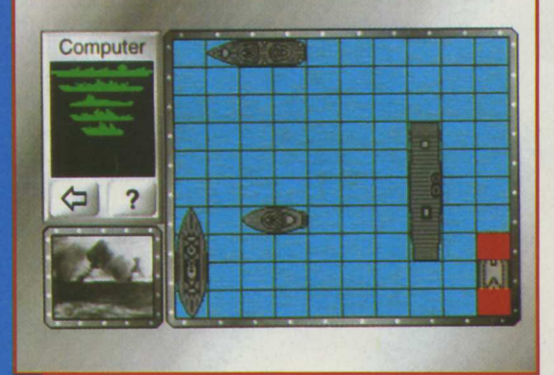




Eh ben ça alors, la technologie du futur se met au service d'un jeu vieux comme, euh, la marine à voile. Remarquez, il y a du progrès car dans cette bataille navale, vous allez devoir combattre des destroyers, croiseurs et autres bâtiments modernes. Les lecteurs les plus éveillés auront senti à mon ton moqueur que ce jeu ne m'a pas emballé. Ben non. On a beau se dire que le CDI est une machine récente et qu'il faut laisser le temps aux éditeurs de se mettre à la page, il est franchement sidérant de voir un tel jeu. Certes, il est indéniable que la bande son est de qualité HiFi, il est évident que les animations sont très belles. Hélas, il est aussi indéniable que le jeu n'a absolument aucun intérêt et évident que ses concepteurs n'ont pas tout compris à ce que l'on nomme pompeusement "ergonomie". Ainsi, le logiciel, qui permet de jouer contre l'ordina... oups! contre la machine, offre également au joueur l'opportunité de disputer une partie contre un joueur humain.

Vous connaissez la bataille navale, chacun joue sur sa feuille. Ben là, c'est pareil sur écran, et comme il n'y a qu'un seul écran, on doit détourner le regard chaque fois que c'est au tour de l'autre de jouer.

MOULINEX





▲ LE SON
▲ LES ANIMATIONS
▼ TOUT LE RESTE

EDITEUR : CAPITOL DISK INTERACTIVE

SUR CDI





BATAILLE NAVALE — NOTICE VO




2 JOUEURS — 1 DISC

GRAPHISME	13
BRUITAGE	15
MUSIQUE	-
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	13
INTERET	8
ORIGINALITÉ	0



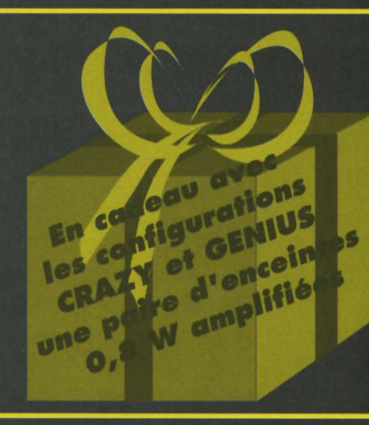
BELIM TECHNOLOGIES — L'évolusound®

Nos sélections du mois clés en main, testées et paramétrées :

CRAZY SOUND !!!

386 SX 25 PRO 4 Mo ext. 16

6 Slots 16 Bits - 2 Ports Série 1 Parallèle
1 Port Jeux. Floppy 3"½
Disque dur 80 Mo 17 ms
Carte VGA 16 Bits 256 ko
Ecran 14" 1024x768. Clavier 102 T.
Dos 5.0 + Windows 3.1 + Souris
Carte Sound Blaster Pro 16 Bits+Midi
La configuration complète : 10 990 TTC



GENIUS SOUND !!!

486 SX 25 PRO 4 Mo ext. 32

8 slots 16 bits - 2 Ports Série. 1 Parallèle
1 Port Jeux - Floppy 3"½
Disque dur 80 Mo 17 ms
Carte VGA 16 bits 512 ko
Ecran 14" 1024x768 - Clavier 102 T
Dos 5.0+ Windows 3.1+ Souris
Carte Sound Blaster Pro 16 bits + MIDI
La configuration complète : 12 490 TTC

 *Configurations 386 à partir de 6990 ttc et 486 à partir de 8490 ttc (écran compris)*

NOUVEAU
Multimedia Upgrade Kit PERSONAL :
SOUND BLASTER Pro II + 5 CD* avec :
- CD interne : 4990 ttc - CD externe : 5490 ttc
*Bookshelf. Mammals. Jones in the fast lane. Sherlock Holmes. Prosonus.

PACK DE 5 CD :
Business : ....1650 ttc
Personal : ....1290 ttc

NOUVEAU
Multimedia Upgrade Kit BUSINESS :
SOUND BLASTER Pro II + 5 CD* avec :
- CD interne : 5990 ttc - CD externe : 6290 ttc
*Bookshelf. Sherlock Holmes. Prosonus. Action + Authorware Star. Works Windows

CARTES SON :

Soundmaster Plus avec 2 HP	490 F
Sound Blaster Pro 16 Bits	1590 F
Sound Blaster Pro + Kit Midi	1790 F
Sound Blaster 2	910 F
Thunderboard	790 F
Thunderboard pour Windows	990 F
Audioport (sur port parallèle)	1720 F
ProAudio Spectrum 16 Bits (SCSI)	2490 F
ProAudio Spectrum Plus	1890 F

Logiciels : précisez format des disquettes : 3,5 ou 5,25

MINI ENCEINTES HI-FI :

Aiwa 4w Booster, auto-coupure	620 F
Sony SCRS-18	320 F
Sony SCRS-38 (1,2w)	590 F
HP stéréo noir	290 F
Screenbit HP (4w amplifié)	320 F
Sony SCRS-7 (0,8w amplifié)	210 F

LOGICIELS POUR PC/AT :

Windows 3.1	1190 F
Works 2	1690 F
Works 2 pour Windows	2090 F
Word Junior	690 F
Excel pour Windows	3990 F
Word pour Windows	3990 F

PERIPHERIQUES POUR PC/AT :

Imprimante Citizen 120D 80 cps	1290 F
Imprimante Citizen Swift 200 cps	2190 F
Canon jet d'encre BJ10E	2990 F
Canon Laser LPB4 Lite, 512 ko	6990 F
Ecran SVGA 1024x768, pitch 0,28	2490 F
Simm 1 Mo, 70 ns	270 F
CD-ROM Mitsumi 600 Mo, tx 580 ko	2990 F
Souris compatible Microsoft	190 F
Souris Pilot Logitech 3 Boutons	320 F

Les logiciels ouverts ne sont ni repris ni échangés

***PROMO DU MOIS :* Traitement de texte professionnel Volkswriter 3.2 : 1190 F**
(Dictionnaire orthographique, formules mathématiques, etc...)

BON DE COMMANDE à retourner à : BELIM Technologies, Polyparc, 13 rue V. Jankelevitch, 77184 EMERAINVILLE
N° de Carte Bleue obligatoire pour commande supérieure à 1500 F
Tel : 64.61.78.78 / Fax : 64.61.96.66

Désignation	Référence	Qté	P.U	Total
Port : jusqu'à 7klg : 50 F/ imprimantes : 200 F/ ordinateur : 450 F				F
Frais de contre remboursement				45 F
TOTAL				

Mode de paiement — Date :....../....../......
❑ Chèque ou mandat-lettre ❑ Contre-remboursement
❑ Carte Bleue N°
Date d'expiration __/__/__
Envoyez-moi : ❑ liste jeux CD ROM ❑ logiciels éducatifs pour PC /AMIGA /ATARI
❑ Liste configurations 386 ❑ Liste configurations 486

Signature obligatoire

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville .... tel ....

Nos produits sont garantis 1 an pièces et main d'œuvre. Les produits doivent être retournés intacts et complets dans leurs emballages d'origine non déteriorés

JOY1092

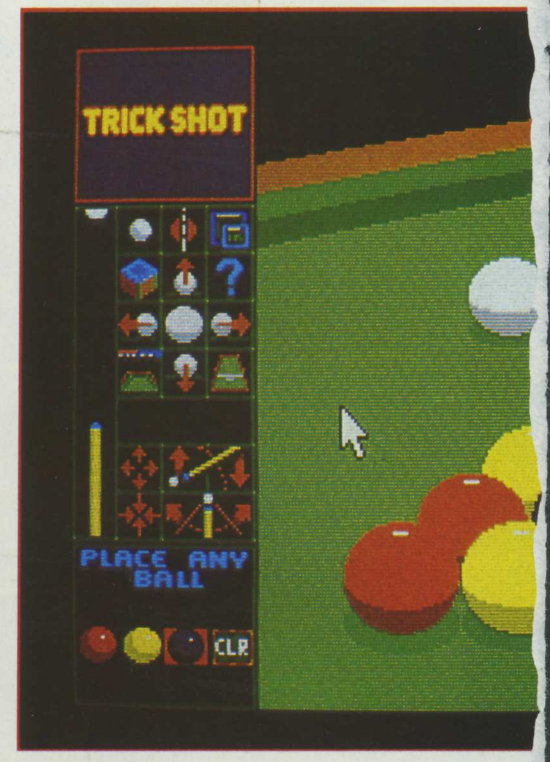


BILLARD A



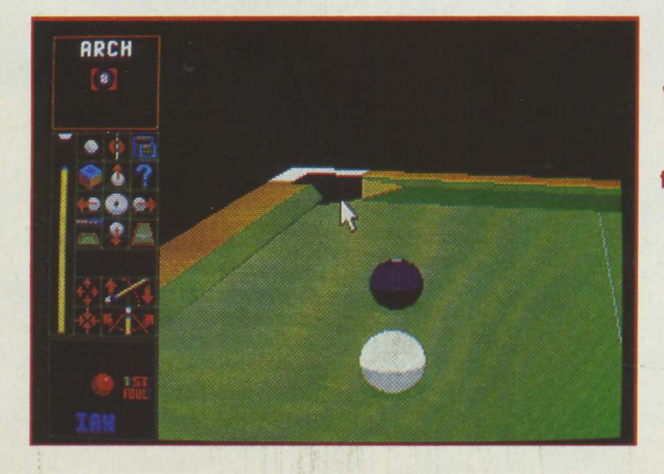
Elles sont vraiment mignonnes, les boules, avec leurs petits chiffres et leurs rayures. A gauche de l'écran se trouvent toutes les icônes dont vous avez besoin, inutile d'aller traîner dans des pages de choix ou dans des menus déroulants.

Comment améliorer le meilleur de jeu de Snooker ? Archer Maclean, qui a écrit Jimmy White's Snooker, a réussi ce tour de force pour Billard Américain en intégrant de nombreuses variations du jeu. Le billard américain utilise une table plus petite que le Snooker ainsi que moins de boules. Mais dans le fond, le jeu est identique : il faut toujours mettre les boules dans les trous, et ce de façons diverses, selon le type de jeu que vous choisissez.
La présentation générale du jeu et son déroulement est quasi identique à Jimmy White's Snooker. Il n'est pas vraiment possible de sortir d'un concept de base. Vous pourrez jouer au 8 boules, populaire en Grande-Bretagne et aux USA, ou bien au 9 boules, avec les billes rayées et numérotées.
Vous pourrez affronter 20 joueurs différents dirigés par l'ordinateur, ce qui donne en fait 20 niveaux puisque chaque joueur a ses propres caractéristiques, son propre niveau de jeu. Certains joueurs sont brillants et très doués, d'autres beaucoup moins ; vous aurez donc une chance d'écraser quelqu'un assez rapidement, cela fait toujours plaisir.
Billard Américain se joue à un, à deux, ou en mode entraînement. En entraînement vous pourrez régler vos tirs de façon très précise, et l'ordinateur vous proposera même un ralenti de votre dernier coup. Lors d'une partie sérieuse vous ne pouvez accéder à ces options. Autre mode de jeu tout à fait intéressant, le tournoi, qui permet à huit joueurs de s'affronter, avec toutes les combinaisons possibles entre joueurs dirigés par l'ordinateur et joueurs humains. Si vous décidez d'affronter sept adversaires dirigés par l'ordinateur, ces derniers seront tirés au sort parmi les vingt joueurs disponibles, ce qui assure des tournois différents à chaque fois. Autre élément important, vous disposerez de pas mal de place sur la disquette pour effectuer vos sauvegardes de tournois ou de parties toutes simples. L'interface utilisateur est identique à celle de Jimmy White's Snooker, à savoir simple et rapide ; le joueur n'aura donc rien à apprendre d'autre que les règles du jeu, le maniement ne le tracassera pas outre mesure. Les règles américaines sont les suivantes : il faut entrer les boules dans l'ordre,

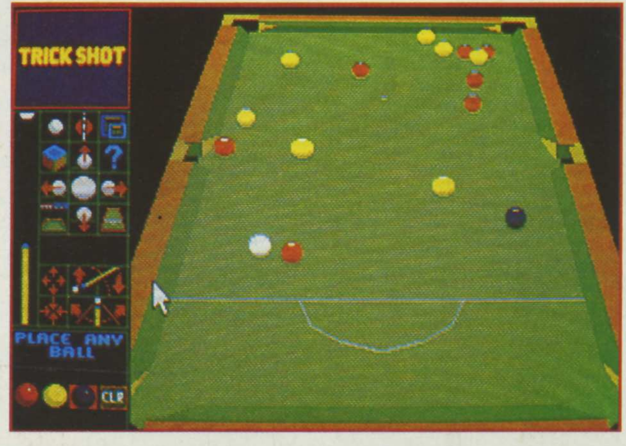


Si les chiffres vous dérangent, et selon le type de jeu que vous choisissez, vous pouvez obtenir des boules de deux couleurs et la boule 9 dans une troisième couleur.

en commençant par le numéro le plus faible. Mais si vous réussissez à faire rentrer directement la boule No 9 en la frappant avec une autre boule numérotée, vous gagnez aussitôt. Toutes les facettes du jeu, toutes les règles et

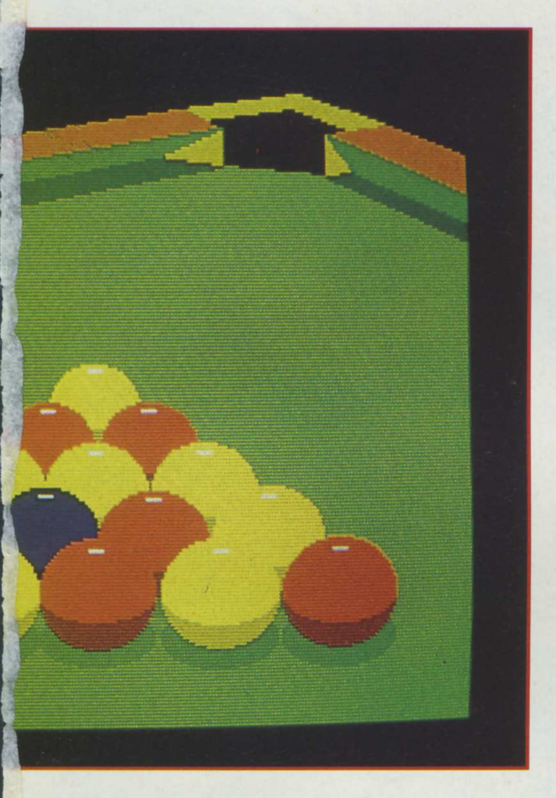


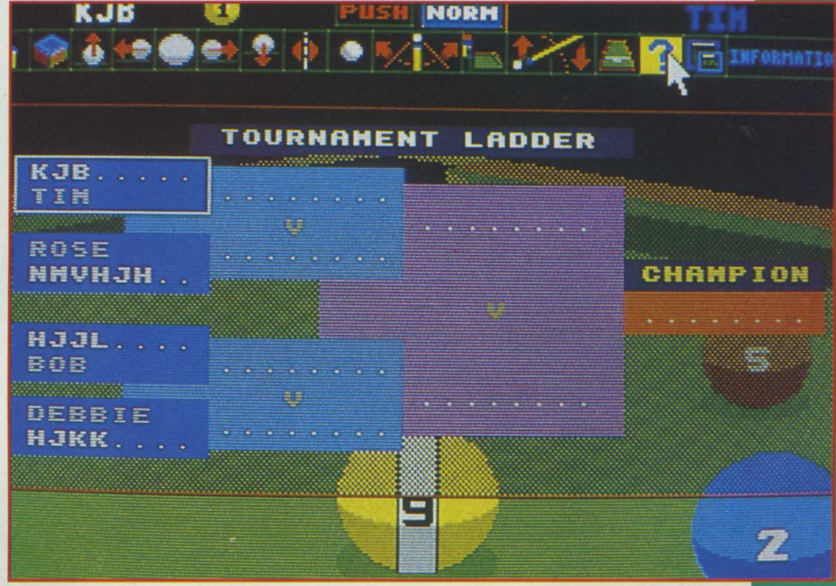
Au choix vous pouvez jouer en vue rapprochée, ou en vue plongeante pour voir toute la table. Vous pouvez régler la visualisation à l'angle près, dans tous les sens.



MERICAIN







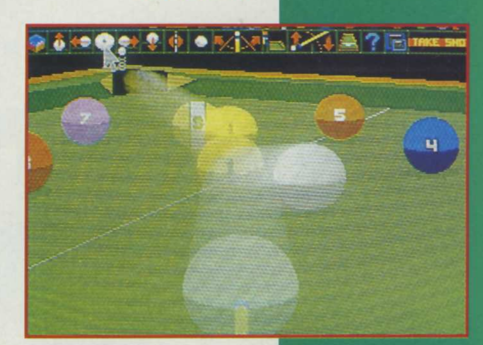
Les tournois sont à élimination directe, les résultats des matchs et les matchs à venir sont affichés très clairement. Evidemment vous pouvez sauvegarder la configuration du tournoi à tout moment.

les subtilités sont intégrées, et même si vous trouvez le jeu identique à Jimmy White's Snooker au départ, vous vous apercevrez qu'il n'en est rien. Archer Mclean a utilisé de très nombreuses routines mathématiques, le soft est truffé d'équations compliquées qui calculent les déplacements, les rebonds, les chocs et les directions à très grande vitesse. Evidemment l'utilisateur ne se rend absolument pas compte de toute cette perfection tant le soft est simple en apparence.

J'ai joué contre Archer lui-même pendant une demi-heure, et les seuls changements par rapport à Jimmy White's Snooker ne viennent vraiment que des petites règles en plus. La rapidité du soft est extraordinaire, les boules s'entrechoquant et traversant la table à une vitesse incroyable. Le nombre de calculs mathématiques nécessaires pour simuler des trajectoires qui correspondent à la réalité est ahurissant, et il n'existe aucun autre jeu de billes ou de boules qui en intègre autant. Il n'existe aucun jeu qui soit si réaliste dans ce domaine. Le système de contrôle reprend celui de JWS, avec son système de curseur et d'icônes et aussi l'utilisation du clavier pour faire tourner la table (pas LES tables, le soft ne gère pas les parties contre les esprits). L'ordinateur calcule votre classement, parmi cent, en tenant compte du nombre de boules que vous rentrez à la suite.

Les adversaires dirigés par l'ordinateur sont beaucoup plus compétitifs que ceux de Snooker. Avec ses règles plus populaires que celles du Snooker, Billard Américain devrait plaire à une plus grande partie du public. Les graphismes 3D sont absolument superbes, le son se limite à quelques effets de public et de «plops» quand vous entrez une boule. Comme dans la réalité, on entend rarement des musiques tonitruantes dans les salles de billard ; c'est tout de même un jeu de concentration.

SEB/DEREK DELA FUENTE



Très pratique, à tout moment vous pouvez obtenir le résumé des commandes et la description de chaque icône. Ce qui évite de se replonger dans le manuel, fort bien fait soit dit en passant, à tout bout de champ.



BILLARD AMERICAIN



Archer Mdean, très concentré, s'apprête à frapper une boule. Admirez comment il en profite pour déplacer la boule 8 très légèrement avec la main. Superbe.

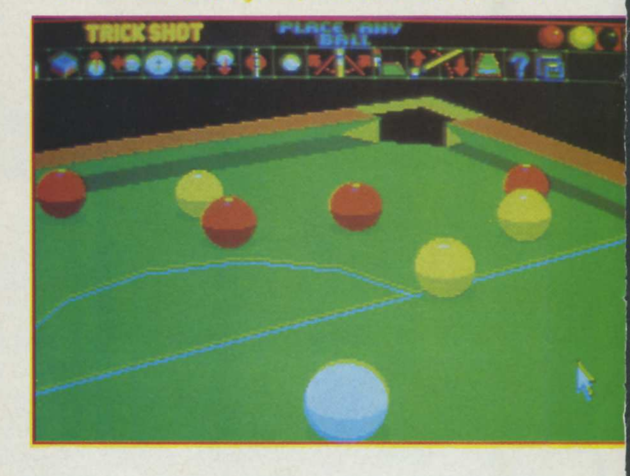


Les deux champions de France 91 et 92 de billard américain, Hervé Lacroix (91) à gauche, et David Bare (92) à droite.

A l'occasion de la sortie de Billard Américain, Virgin a organisé une soirée dans la salle du Billard Club Le 2001, à Paris. Etaient présents pour des démonstrations les deux meilleurs joueurs français, ainsi qu'Archer Maclean accompagné de son Amiga pour la démonstration du logiciel.

Passer d'une véritable table de billard à celle sur l'écran de l'ordinateur permettait de voir sans équivoque que le soft d'Archer est vraiment parfaitement réaliste et impressionnant. Après les explications des diverses possibilités du jeu, les invités se sont alors lancé des défis sur les différentes tables de la superbe salle du 2001. Si cette version micro vous donne envie de faire quelques parties sur une vraie table de billard, histoire de tester les coups que vous avez appris avec le programme, n'hésitez pas à vous rendre au 2001. Le cadre y est très agréable, l'équipe d'encadrement sympathique, et vous pourrez jouer sur des tables de billard américain ou français. A noter que des cours gratuits sont organisés tous les mercredis et les vendredis, vous ne payez que les 60 francs d'utilisation de la table.

Le 2001, 9 et 11 Cour Debille, Paris 11ème.



▲UP AND DOWN▼

▲ La rapidité incroyable des animations
▲ La maniabilité ultra-simple
▲ Le mode tournoi très motivant

▼ Rien, techniquement le jeu est parfait

REFERENCE

Avant Billard Américain, il y avait Jimmy White's Snooker (testé sur PC dans ce numéro) ; ce dernier était le meilleur dans sa catégorie. Les deux jeux étant très similaires, mais Billard American apportant quelques petits éléments en plus, nous sommes obligés de déclarer Billard Américain référence des simulations de billard sur micro. Hop !



EDITEUR : VIRGIN GAMES
SUR AMIGA

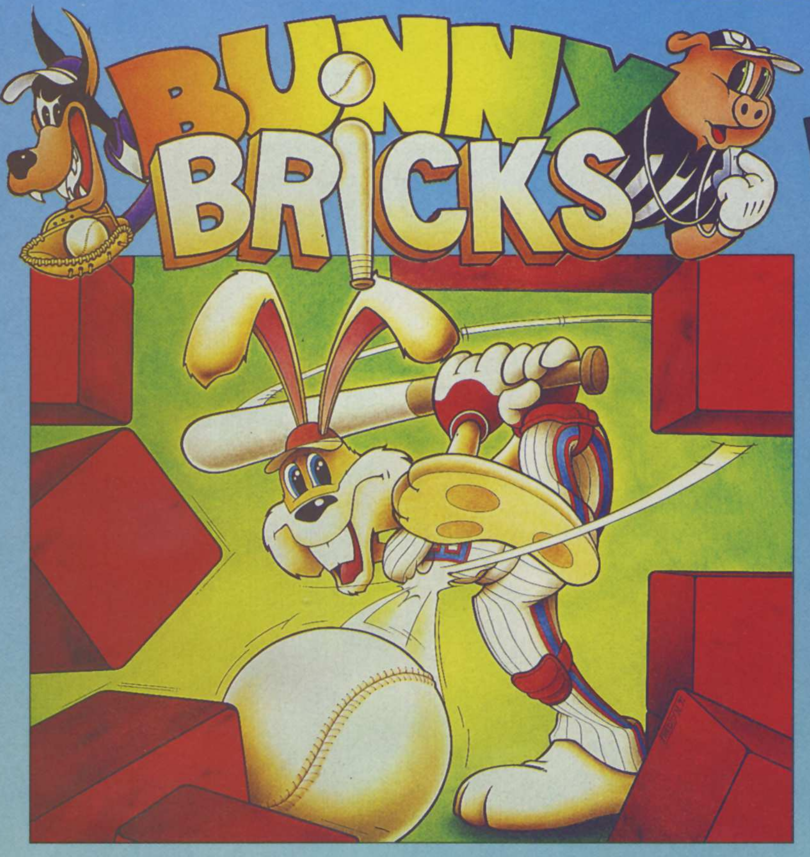
SIMULATEUR | -- | 520 KO | 1 DISC | 8 JOUEURS | SOURIS-CLAVIER

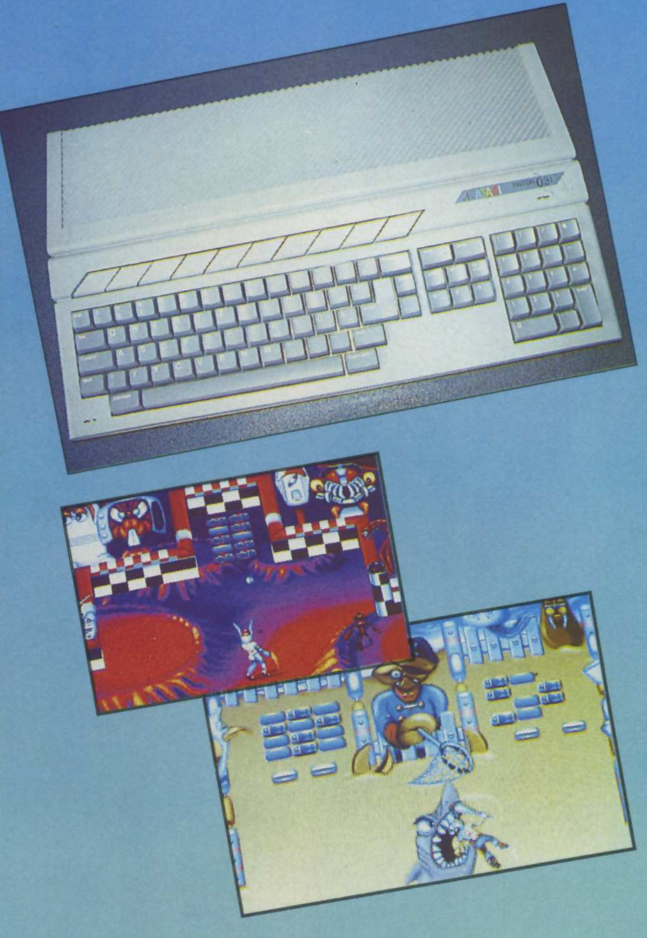
GRAPHISME	17
BRUITAGE	11
MUSIQUE	10
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

91%

CONCOURS







LES LOTS

1er PRIX : 1 Atari Falcon 030 - 2e PRIX : Un équipement de base ball (batte professionnelle, gant de cuir, balle et casquette) - 3e PRIX : Toute la production Silmarils pendant un an ! - 4e AU 10e PRIX : 2 jeux Silmarils - 11e PRIX AU 50e PRIX : 1 jeu Silmarils : 51e PRIX AU 100e PRIX : Le pin's Silmarils

Le règlement

1) SILMARILS et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 29 octobre à minuit. 2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de SILMARILS et JOYSTICK. 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. 4) La liste des gagnants sera communiquée dans Joystick n°33. 5) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. 6) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par tirage au sort.

BULLETIN DE PARTICIPATION

LES QUESTIONS

1 - Bunny Bricks est un jeu de :
A ☐ Chasse au lapin
B ☐ Simulation de terrier
C ☐ Casse-brique Baseball

2 - Quel est le décor qui n'existe pas dans Bunny Bricks ?
A ☐ La lune
B ☐ Le parking
C ☐ La plage

3 - Silmarils est une Société :
A ☐ Japonaise
B ☐ Anglaise
C ☐ Francaise

4 - Lequel de ces jeux n'est pas une production Silmarils ?
A ☐ Ishar
B ☐ Space Warrior
C ☐ Targhan
D ☐ Storm Master

A RENVOYER A JOYSTICK

**Concours Bunny Bricks-Joystick,
103 boulevard Mac Donald 75019 Paris,
avant le 29 octobre 1992 à minuit**

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code postal : .... Ville : ....
Age : .... Micro : ....

MEGA DOSSIER
SUITE

Ultima Underworld



Déjà fort des quatre niveaux passés au fond des Abysses de Britannia, je vous sens tout fébriles avant d'attaquer vaillamment les profondeurs inexplorées. Il va falloir une fois de plus faire preuve de courage et de force face aux dangers toujours plus grands qui vous attendent.

Les choses se compliquent ! A vous de mériter votre titre d'Avatar, d'autant plus que vous devrez combattre Tyball et renvoyer le vilain dans sa dimension. Une fin inoubliable vous attend, alors engagez vous au niveau 5, laissant les pleutres derrière vous !

Aux armes !

Ultima Underworld



EH OUI, CA PROGRESSE. VOUS ETES AU LEVEL 5, PEUPLÉ PAR LES GHOULES ET LES ZOMBIES SANS TETE.

UNE DES NOMBREUSES PORTES SECRETES DE CE NIVEAU.



UNE DES GHOULES, GÉNÉREUSE EN INFOS, VIVANT DANS CE LABYRINTHE DE COULOIRS.



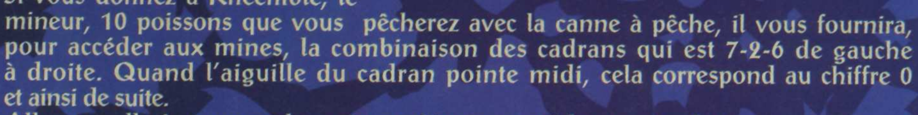
LEVEL 5

Allez parler à Marrowsock, prenez la rune, puis faites connaissance avec Shanklick et Eyesnack qui vous donneront l'air de flûte à jouer pour récupérer la flûte du level 3 au point 11. Les touches du clavier qui correspondent aux notes de la chanson, sont 3 5 4 2 3 7 8 7 5. Là, il faut remonter au niveau 3, aller au point 11 en nageant, et jouer cet air, vous obtiendrez ainsi la COUPE DES MERVEILLES, autre talisman.



LA VISITE GUIDÉE CONTINUE AVEC LA SALLE DES RÉJOUISSANCES.

Si vous donnez à Kneenible, le mineur, 10 poissons que vous pêcherez avec la canne à pêche, il vous fournira, pour accéder aux mines, la combinaison des cadrans qui est 7-2-6 de gauche à droite. Quand l'aiguille du cadran pointe midi, cela correspond au chiffre 0 et ainsi de suite.

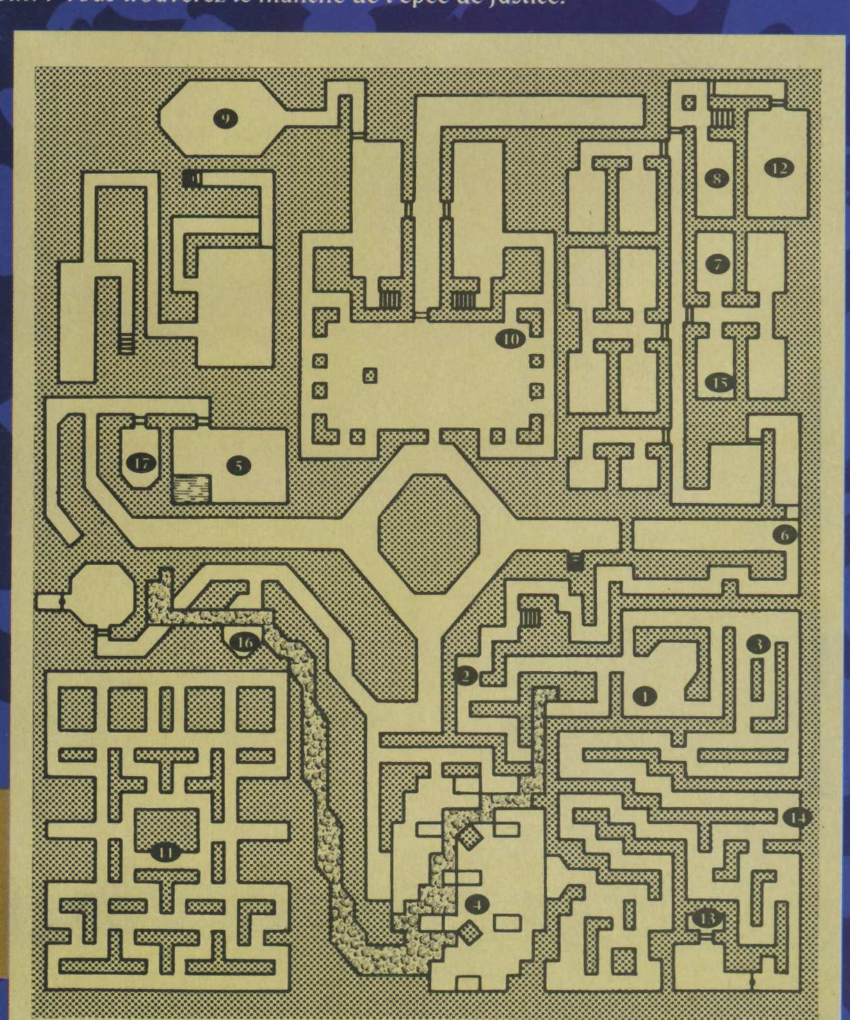


Allez en salle 6 et ouvrez la porte secrète pour accéder aux tombes.
Au point 7 vous trouverez le manche de l'épée de justice.

Maintenant que vous possédez les 2 morceaux de l'épée, retournez au level 2 pour la faire réparer par Shak et avoir le quatrième talisman.
Dans l'une des salles des tombes, vous pourrez vous munir de bottes ainsi que de cuissardes plus puissantes.
Allez à la tombe de Garamon au point 8 et repérez bien l'endroit. Pour l'instant, vous n'avez rien à y faire mais devrez y revenir plus tard.
Tuez le fantôme du point 14 et prenez les runes.



SÉMILLANTE LA DEMOISELLE NON ?



1: Shanklick et Eyesnack (goules)
2: Marrowsuck (goule)
3: Kneeknibble (mineur goule)
4: Judy
5: Anjor (alchimiste) et Sanctuaire
6: Porte secrète
7: Manche de l'épée Caliburn
8: Tombe de Garamon
9: Anneau de l'Humilité
10: Restes d'un barde inconnu
11: Mines
12: Tombe de Cabirus
13: Butin
14: Fantôme et butin
15: Parchemin Mantra
16: Parchemin de sort
17: Fantôme et butin

Ultima Underworld



De nombreux fantomes hantent, amis c'est normal de hanter pour des fantomes, les salles mortuaires. Si vous en venez à bout, il vous rapporteront de nombreux points d'expérience.

Judy recherche désespérément Tom. Il faudra revenir la voir quand vous aurez la photo de son copain, au niveau 7.



La salle de commande de l'entrée des mines.



Voici le mage Anjor. Celui-ci vous remettra une pépite pour les 80 morceaux de Zanium que vous aurez trouvés dans les mines.

Feu Sir Cabirus.

Allez voir Anjor. Il vous demandera du zanium, celui-ci se trouve dans les mines, au sud-ouest de ce niveau. Pour y accéder, vous devez vous rendre dans la salle de commande des mines et utiliser la combinaison que vous avez obtenue en contre partie des harengs.

La grille du portail s'ouvrira. Entrez et foncez tête baissée dans le mur. Vous serez téléporté aux mines.

Là, dans ce dédale de couloirs rempli de fantômes, ramassez 80 pierres bleues et revenez voir Anjor. Ce dernier vous donnera une énorme pépite d'or que vous pourrez transformer, par l'intermédiaire de Shak, en bouclier. Profitez-en pour prier au sanctuaire.

Avant de vous rendre au level 6, il vous faudra prendre l'Anneau de L'humilité. Pour cela, rendez vous au point 9. Il y a 4 leviers disposés dans les coins de la pièce. N'allez surtout pas au centre, mais longez les murs et actionnez les dans l'ordre suivant : nord-ouest, sud-est, nord-est, sud-ouest. Vous pouvez ensuite prendre la bague.



Une fois que vous aurez passé cette porte, vous arriverez dans la salle des bardes. Plus loin, un des talismans n'attend que votre main experte pour vous en munir.



L'Anneau de l'Humilité au point 9. Ne vous précipitez pas de suite dessus en entrant dans la salle. Il faut réaliser une combinaison avec les 4 leviers disposés aux quatre coins de la pièce.

LEVEL 6

Cette partie du donjon est habitée par les mages qui forment une puissante confrérie. Ils connaissent de nombreuses choses sur Tyball, le monstre et les talismans de Cabirus, mais il faudra gagner leur confiance en acceptant les missions qu'ils vous confieront.

Allez au point 19, passez à travers le mur entre les 2 bannières marquées d'un oeil. Vous vous retrouverez dans une immense pièce. Ramassez 4 émeraudes sur le sol, mais pas plus.

Allez en haut d'une rampe et sautez, puis ressautez pour atteindre la rampe de marbre. C'est difficile à réaliser. Ensuite, aux 4 coins de la pièce, vous trouverez un perron en hauteur, orné de 2 bannières. jetez dans chacun de ces coins une émeraude, revenez au centre de la pièce et actionnez le bouton gris. La rune la plus importante : VAS tombera du ciel...eh oui, c'est ca la magie.

Pour ressortir, actionnez le bouton orange. Maintenant, il va falloir aller causer à tous les magiciens.



Au point 19, c'est-à-dire ici, il faut foncer entre les 2 bannieres pour etre téléporté au point 20.



Le fameux point 20 ou vous obtiendrez la rune la plus puissante : VAS.

Ultima Underworld

1: Dr. Owl (mage)	14: Dominus (mage)
2: Bronus (mage)	15: Livre de l'Honnêteté
3: Morlock (mage)	16: Vin de la compassion
4: Golem	17: Encens
5: Porte qui parle	18: Bibliothèque
6: Delanrey (mage)	19: Bannières
7: Nilpont (mage)	20: Trou
8: Illomo (mage)	21: Porte secrète
9: Gralwart (mage)	22: Livre
10: Shenilor (mage)	23: Rune
11: Ranthru (mage)	24: Butin
12: Fyrgen (mage)	25: Parchemin Mantra
13: Louvnon (mage)	26: Butin

Bronus vous demandera de remettre un livre d'or à Morlock. La curiosité étant un vilain défaut, ne l'ouvrez pas. Une fois devant Morlock, celui-ci vous demandera si c'est bien vous qui êtes venu à bout de l'Hydre. Soyez honnête et humble. Ensuite, il vous demandera de récupérer le LIVRE D'HONNETETE, qui est un autre talisman au point 15. Pour s'y rendre, il faut passer par la porte secrète du point 21 et utiliser votre pouvoir de lévitation ou bien de vol.



Plus on se rapproche du centre de la terre, plus la lave est présente... Gaffe ou vous mettez les pieds !

Allez au sanctuaire et prononcez l'incantation FANLO pour avoir la Clé de la Vérité. Dr Owl vous donnera une rune supplémentaire et vous indiquera comment se procurer le vin de la compassion. Au point 16, vous trouverez des dalles or et marbre, il faut ouvrir celle qui est la plus au sud-est et la bouteille rouge apparaîtra.





Encore une porte secrete...

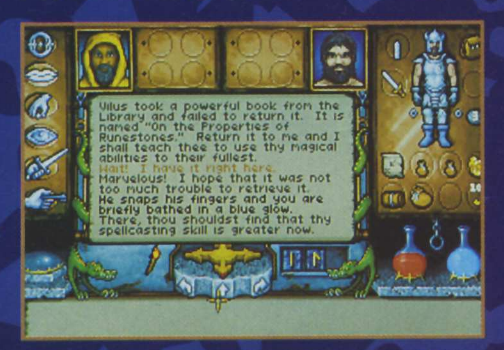
Rantrhu, lui, vous allouera une mission particulièrement périlleuse: aller chercher un livre perdu au point 22, mais gaffe, c'est infesté d'araignées et l'objet est gardé par un Gazer. le parcours est, lui aussi, particulièrement difficile car il faudra effectuer de périlleux sauts au-dessus des coulées de lave.

Il faudra aller au point 5 parler à la porte, puis lorsqu'elle vous laissera passer, prendre les runes. Puis allez au sud du Sanctuaire. Vous apercevrez, entourée de lave, une plateforme (point 4) inaccessible en sautant; utilisez votre lévitation et allez combattre le Golem qui vous fournira le Bouclier d'Or, autre talisman. Laissez lui la vie sauve, mon prince !

Dirigez-vous au niveau 7.



C'est un ancien mage reconverti en porte, parce qu'il en avait marre que des gens comme vous lui prennent la tete...



On vous l'a dit : vous devez causer avec tous les personnages. Les mages sont amicaux et leur confrérie est puissante. Ne serait-ce que le fait de vivre dans cet enfer c'est puissant !



Ultima Underworld

LEVEL 7

ENCORE UN FANTOME.



LE LIVRE DE L'HONNETETÉ, UN DES 8 TALISMANS.



C'est là que ça se complique véritablement. Le niveau 7 est vraiment le plus périlleux. vous remarquerez que dès que vous foulez le plancher de ce niveau, votre mana disparaît complètement. Pour utiliser un pouvoir magique, descendez au level 8, mangez et pioncez un peu, faites alors remonter votre mana et lancez ici votre magie. Revenez au niveau 7, la magie sera en fonction jusqu'à ce que vous dormiez de nouveau. Cette partie des abysses est l'antre de Tyball. C'est également là que sont retenus prisonniers Arial et nombre de chevaliers loyaux injustement enfermés.



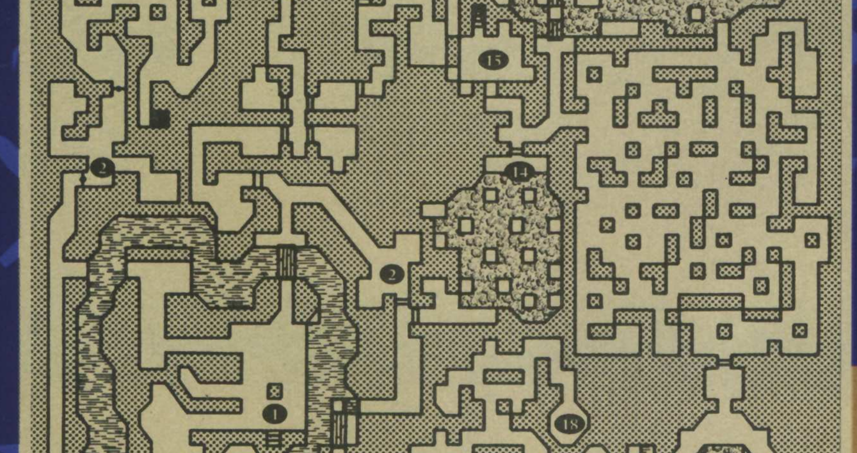
LE DÉPART DU LEVEL 7, DE LOIN LE PLUS DIFFICILE DE TOUTES LES ABYSSES.



CE QU'IL RESTE DE VOTRE COMBAT AVEC LES GARDES, GROSSE BRUTE !

Vous arrivez par le point 1. Il est indispensabe de causer avec Cardon. Ensuite, il vous faut trouver le médaillon perdu. Celui-ci vous permettra de passer tous les postes de gardes jusqu'aux prisons situées au nord-ouest.

Après avoir parlé avec Tyball, rendez vous au point 2 qui est légèrement au sud-est de l'endroit où vous vous trouvez.



Là, comme vous ne possédez point encore de laisser-passer, il va falloir latter les gardes. Ceci fait, allez au point 18 prendre l'objet en question et revenez au point 1.

Dirigez-vous au nord par la rampe qui longe le côté ouest du niveau. En suivant cette route, vous trouverez 3 trappes qui ouvrent un passage secret lorsque vous tombez dedans. Il y a un moyen plus simple de trouver le dit passage. Lorsque vous serez dans les cellulles, un des prisonniers vous donnera un cristal qui ouvrira, si vous le portez de façon apparente, le passage du point A.

Allez jusqu'au point 4. Montrez le médaillon au garde. Lorsqu'il ouvre la grille, combattez les gardes. L'un deux laissera dans une mare de sang, la clé de toutes les grilles et cellules.

Allez voir les prisonniers, récupérez votre cristal et rendez vous au point A. Si vous ne tuez pas les gardes, vous serez obligé de payer un droit de passage et vous serez enfermé dans une souricière.



ATTENTION DE NE PAS TOMBER DANS L'EAU...



...TROP TARD !

1: Cardon
2: Gardes de Tyball
3: Naruto
4: Prison de Tyball
5: Dantes (prisonnier)
6: kallistan (prisonnier)
7: Fintor (prisonnier)
8: Bolinard (prisonnier)
9: Smonden (prisonnier)
10: Gurstang (prisonnier)
11: Griffle (prisonnier)
12: Entrée de la mine
13: Clé de la porte 14
14: Porte (voir 13)
15: Trésor (ne pas voir 13)
16: Arial
17: Tyball
18: Objet Brillant

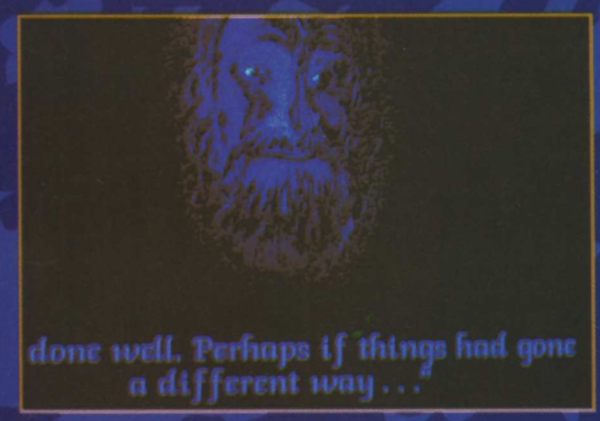
Ultima Underworld



Vous pourrez ouvrir toutes les grilles, une fois que vous posséderez le médaillon de Tyball.



Voici le puits de lave, au terme duquel vous trouverez un plan et la couronne de navigation.



Garamon vous donne de précieux indices lors de vos songes...Vous pouvez aussi rever en utilisant l'encens sur la torche et en dormant...Apres on voit plein d'éléphants roses : Donnez-lui la force de dire non !



Le plan du labyrinthe piégé qui vous mene à Tyball. Meme si vous le possédez, inutile de vous y rendre sans couronne de navigation.

Le seul moyen alors de ressortir est d'aller voir Dantes (le Comte de Monte Cristo) pour qu'il vous guide à travers le tunnel d'évasion qui va au nord du niveau.
A partir du point A, un chemin vous emmène aux tombes. Dans la tombe la plus au sud-ouest, une voie vous mène jusqu'à une antichambre, habitée par un fantôme particulièrement coriace. Prenez l'épée de précision et changez d'armure, la vôtre doit être endommagée. Allez au point C et ressortez pour vous diriger au point 12. Descendez au niveau 8, prenez l'un des rochers d'Orb, puis accédez à l'escalier pour arriver au point 13 du level 7.
Là, prenez la clé or sous le crâne. Dans la pièce carrée où se trouve un Golem, cherchez le passage secret. Ce dernier vous emmènera au niveau 8. Je vous sens tout fébrile mais vous n'y resterez qu'un petit moment. Toujours dans ce passage, vous arriverez dans un chemin de lave où de terribles monstres alimentés par le feu se jetteront violemment sur vous. Ils sont 10 et il faut les combattre. La magie de protection contre le feu est indispensable.



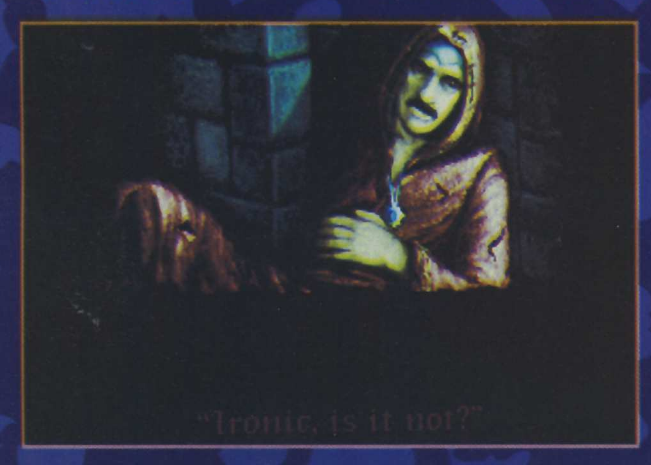
Maintenant, il faut aller chercher la clé du Courage, donc remonter de plusieurs niveaux par la porte qui est à l'extrémité Nord-Ouest du niveau 7.

Regardez de temps en temps par les fenetres, pour voir ce qui vous y attend plus bas.



Le chemin qui vous mene à Tyball commence ici, soit dans la partie sud-est du niveau.

Ceci fait, ouvrez la porte de droite sur ce chemin. Vous y trouverez un escalier qui vous ramènera au niveau 8. Dans une salle, vous trouverez un impie et 2 golems. Surtout, ne cherchez point à combattre, ils vont vous aider.
Vous avez le droit de prendre seulement une couronne et rien d'autre dans le tas d'objets rutilants. Si, par mégarde vous preniez un autre objet, soyez sûr que les 2 golems s'occuperaient de votre cas. L'objet à s'approprier est une couronne d'or simple, avec un joyau blanc.
Cette couronne vous servira à vous guider dans le chemin piégé qui mène à Tyball.
Ressortez, retournez au niveau du chemin de lave et allez tout au bout. Suivez cette voie. Vous trouverez un parchemin qui est le plan de route de Tyball.
Il est temps d'aller latter ce magicien. Pour cela, il faut vous rendre au poste de garde (2) qui est au nord-est du point 1. De là, allez au sud et ouvrez la porte sur votre gauche. Il y a un puits de lave avec des plateformes. Votre pouvoir de protection contre le feu vous sera bien utile pour atteindre la porte au point 14. Après avoir passé cette porte, sur la droite, vous trouverez le début du chemin qui vous mène à Tyball. Equipez la couronne avec le joyau blanc et vous verrez apparaître un chemin jaune-or. suivez cette voie sans jamais vous en écarter. Le chemin est long.



Vous avez vaincu le traitre. Ironique n'est-ce-pas ?

Ultima Underworld

Le combat contre Tyball.



Ne vous collez pas trop aux murs !



La balade n'est pas terminée. Les os que vous trouvez au point 2 du niveau 8 sont ceux de Garamon. Allez les remettre sur sa tombe.

Dès que vous arrivez, allez immédiatement au centre de la pièce, utilisez le morceau d'Orb trouvé récemment sur l'Orb de la chambre de Tyball, qui contrôle la magie. Celui-ci explosera et libèrera votre mana. Choisissez le sort de lévitation et allez vous poster sur les hauteurs de la pièce en passant par-dessus la lave. Coincez le vilain et moulinez avec votre épée.

Il est impératif de s'en rapprocher le plus rapidement possible, de le coincer pour qu'il ne vous envoie pas de pouvoirs magiques.

Inutile, une fois que vous avez terrassé le mage, d'aller voir Arial, elle est inconsciente dans son cachot et ne vous écoutera point.

De là, vous avez accès à une salle des trésors, une véritable banque suisse de pouvoirs magiques et autres potions.

Comme vous possédez la clé " tête de mort ", vous pouvez aller libérer les prisonniers, notamment aux points 8, 9 et 10.

L'un d'eux vous donnera une photo de Tom, l'ami du Judy, et un autre vous confiera une clé qui vous permettra maintenant d'aller prendre la Clé du courage. Allez voir Dantes, Monte-Cristo dans sa prison, et quand vous sortirez par le passage secret qu'il a construit, sautez pour atteindre l'escalier à l'extrêmité Nord-Ouest du niveau.

Un chemin infesté de zombies, araignées, magiciens, rats vous mènera du level 7 au level 3. A ce dernier niveau, ouvrez la porte 12 avec le pouvoir d'ouverture pour gagner du temps et vous trouverez une clé qui vous permettra d'ouvrir la salle de la clé du Courage. Quand la Clé du courage fait partie de vos bagages, il vous reste à vous procurer la clé de l'Amour. Attention, il va falloir remonter au niveau 7.

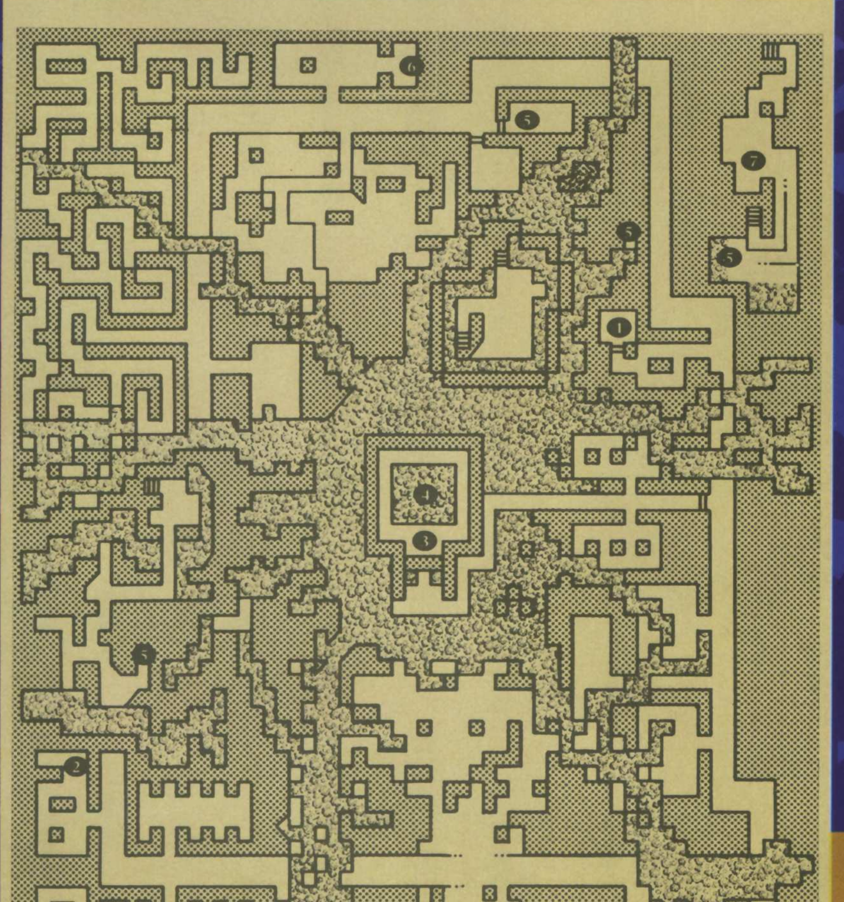
Ensuite, allez au niveau 8 prendre les ossements de Garamon au point 2. Direction niveau 5.

Au cinquième niveau donc, allez voir Judy et donnez lui la photo de Tom, elle vous remettra le dernier morceau de la clé Tri-parties : la Clé de L'amour. Toujours dans ce niveau, allez à la tombe du mage, frère de Tyball, au point 8. Utilisez les ossements sur la pierre tombale et vous verrez le fantôme du magicien apparaître.

Il est temps d'aller renvoyer le monstre dans son monde depuis le niveau 8.

Ah, dost bring word o' my Tom?
I have found a picture
A picture! May I see it?
1. Certainly. Here it is.

Une fois cette clé du courage récupérée, il vous faut donner la photo de Tom à Judy. Elle vous remettra ainsi la clé de l'amour : c'est-y-pas beau...



LEVEL 8

Allez parler à Carasso qui vous donnera de grandes et bonnes indications sur le monstre. Si cela vous chante, vous pouvez aller vous balader du côté des points 5 sur la carte. Vous y trouverez un grand nombre d'armes et d'items.

Allez au point 3, à l'entrée de la Chambre des Vertus, ça foisonne de monstres et je peux vous assurer que le chemin est vraiment très très chaud.

1: Carasso
2: Ossements
3: Chambre de la Vertue
4: Volcan
5: Objet Magique
6: Sancturaire
7: Veine de Minerais

Ultima Underworld

Unissez les 3 clés des vertus: Amour, Vérité, et Courage. utilisez l'objet ainsi obtenu sur la serrure de la grande porte.
Vous arrivez dans la Chambre des Vertus, elle-même. Prenez un à un les huit talismans : l'Anneau d'Humilité, Le Fanion de l'Honneur, Le vin de la Compassion, La Bougie Blanche, l'Epée de Justice, le Bouclier d'Or, Le livre d'Honnêteté, et La Coupe des Merveilles.
Jetez les tous dans la lave et ne cherchez pas à vous attaquer au monstre, c'est peine perdue. Dès que tous les talismans de Cabirus seront détruits à tout jamais, la porte de la dimension s'ouvrira et vous passerez cette frontière.



Carasso est le seul humain qui a le courage de vivre au niveau 8. Il le connait bien d'ailleurs, et, surpris que vous soyiez arrivé jusqu'ici, il ne rechignera pas à vous aider.



Une multitude, que dis-je, une armée de monstres tous plus durs à latter les uns que les autres, protege la porte de la chambre des vertus.







Britannia a définitivement retrouvé la paix et la joie de vivre grace à votre courage.

L'autre dimension.

Alors là, gaffe, vraiment gaffe. On a choisi de ne pas vous montrer de photos pour deux raisons. La première, ludique : il fallait bien que l'on vous laisse une surprise d'un des moments les plus impressionnants du jeu. La seconde, pratique: il ne faut pas s'arrêter, ne serait-ce qu'une seconde. Dès que vous arrivez, une armée de monstres encore jamais vus va se précipiter sur vous. Vous devrez suivre le chemin de couleur verte, qui montera jusqu'au niveau 1 et ceci sans tomber ou vous faire choper. Il va falloir être vraiment très rapide. Dès que vous serez en haut, une porte verte vous fera face, foncez dedans !

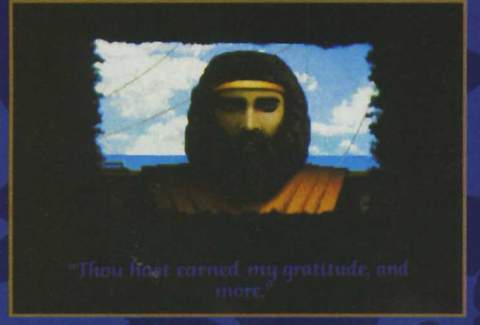


Voici donc la porte de la chambre des Vertus ou le monstre qui terrorise toutes les Abysses a établi demeure. Cette porte s'ouvre avec la clé Tri-parties. Une fois passée, jetez immédiatement tous les talismans dans la lave pour emmener le vilain dans l'autre dimension.

LA FIN.

Les images parlent d'elles-mêmes non ? le baron vous remercie et vous partez en vacances avec sa fille...Allez, bonne bourre !

Toutes nos félicitations : vous êtes venu à bout d'un des softs les plus beaux, les mieux réalisés mais aussi l'un des plus difficiles.
Au fait, un grand merci à Pascal pour l'aide qu'il a su m'apporter à la réalisation de ce dossier.



Le baron Almric est tellement reconnaissant qu'il vous offre la main de sa fille, et tenez-vous bien, c'est pas un boudin, c'est meme carrément un top !



On vous l'avait bien dit, elle est mignonne hein ! Cela valait le coup de louper son bronzage pour aller la chercher au fond des Abysses. Maintenant elle est à vous...hummm...



Je m'adresse mes plus sinceres félicitations, si si !

Dossier réalisé par Messire Fred, mis en page par Linos le gentil Damoiseau.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 29
Ach. jx : Armada WAr Game sur A500 et autres jx Wargame. Contacter Dutron Marcel, 54 rue Penar Stawc, 29000 Quimper.

Département 40
Ach. pour Amiga : Ext A501 : 200 Frs, joy... faire offre. Contacter Bertrand Rollin, 12 Bd de Harbaux, 40000 Mont de Marsan.

Département 44
Cherche Moktar sur STE, échanger contre Last Ninja 2, ou Rick Dangerous, ou acheter à bas prix. Contacter Guillaume Cassac, après 18h, au (16) 40 23 22 62.

Département 44
Ach. Ech. Vds. news et oldies à prix sympas. Contacter Regis Fortun, 14 rue de Charente, 44800 St Herblain, ou au (16) 40 46 94 37 du Mardi au vendredi.

Département 60
Cherche contact sur A500 ou 600 pour échange de news ou oldies. Contacter Pierre Moutonnet, Res St Georges, Bat A1, 60800 Crepy en Valois.

Département 75
Ach jeu : Tv Sport Basketball de Cineware. Contacter Eric, au (1) 42 71 29 77.

Département 80
Ach. news sur Amiga à bas prix. Contacter Denis, au (16) 22 78 81 23.

Département 91
Ach. A500 + Ext, ou non. Vds. jx Amiga à bas prix et plusieurs consoles et ordinateurs. Contacter Gilles, au (16) 69 45 67 55.

Département 94
Ach. Loom disk 3, Elvira D5 et croisiere pour un cadavre D4. Contacter Alexandre, au (1) 47 26 03 18.

Département 95
Vds GT + 4 jx + transfo : 1800 Frs, vente sur Paris et sa region. Contacter Francois, au (16) 39 90 00 16.

Contact

Département 11
Amiga et STE cherche contact pour écjhange cool. Vds. jx sur consoles. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne, ou au (16) 68 65 05 49 le WE.

Département 22
Cherche contacts sur A500, sur la région de St Brieuc (pour échange de jx et autre). Contacter Benoit, au (16) 96 42 33 65.

Département 30
Cherche contact sérieux sur Amiga pour échange de jx, utils et démos. Contacter Crespo Cédric, 4 chemin du Viget la collire, 30340 St Privat des vieux.

Département 38
Ech. jx, utils sur A500 dans le 38. Téléphoner au (16) 74 31 78 33.

Département 44
A500 cherche contacts sympas et sérieux. Contacter Brognian J Baptiste, 13 Bd Gustave Roch, 44200 Nantes.

Département 44
Cherche contacts pour échanges et ventes. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 56
Ech. MD + 8 jx + adaptateur + 1 manette contre A500. Ech. jx GG. Contacter Régis, à partir de 19h15, au (16) 97 75 99 87.

Département 57
Cherche contacts super cool sur A500 (Jx, démos). Contacter Maire Thierry, 13 place de Gaulle, 57157 Marly, ou au (16) 87 63 45 51.

Département 59
Cherche contact sérieux et durable sur A500. Contacter Duval J Luc, 42 rue Mansart, 59200 Tourcoing.

Département 59
Cherche contact sérieux pour échange sur Amiga et Atari ST. Contacter Olivier Philippe, 31 rue M Ravel, 59250 Halluin.

Département 59
Cherche contacts sur A500, sérieux, réponse assurée. Contacter Dejaeger Olivier, 24 rue Henri Ghesquiere, 59155 Faches Thumesnil, ou au (16) 20 52 96 91.

Département 59
Cherche contact sérieux pour échange, vente et achat de jx, possède de brx jx. Contacter Leduc, au (16) 27 31 22 12.

Département 59
Cherche contact sérieux et durable sur A500. Contacter Christophe, au (16) 20 06 12 30.

Département 60
Cherche contacts sur Amiga pour échange de news, sérieux et durable. Contacter Deserable Christophe, 11 rue jean Jaures, 60610 La Croix St Ouen.

Département 62
Ech. news sur Amiga. Contacter Gregory Galvaire, rue Jean Rostan, 62160 Bully les Mines, ou après 19h, au (16) 21 29 18 67.

Département 62
Cherche contacts sur Amiga, possède news. Contacter Arnaud, après 18h, ou le week end, au (16) 21 37 01 29.

Département 62
Ech ou Vds. news, possède : Carl Lewis, Crazy cars 3... Contacter Caron Patrick, 96 rue Chateaubriand, 62100 Calais, ou après 18h, au (16) 21 34 18 02.

Département 62
A2000 7Mo : Ech. ou Ach. bon jx et utils avec docs en français. Cherche bon jx Mac. Vds. Adram 540, 1 Mo/6M pour A500. Contacter Mr Penel, 18 allée des Pivones, 62360 hesdin l'abbe.

Département 62
Recherche contacts sérieux sur Amiga. Contacter Nowyasz Christiophe, BD du Gal de Gaulle, 62110 Henin Beaumont.

Département 64
Ech. Vds. Ach. pas cher news Amiga (Dune, Lure...), utils, demos. Contacter Christophe Bareille, Res Suhas Caradoc Pt A, 64100 Bayonne, ou au (16) 59 55 81 67.

Département 64
Cherche contact sur A500 pour échange de jx, utils. Contacter Baradel Eric, 2 rue Ernest Ginsburger, appt 81, 64100 Bayonne.

Département 66
Cherche contacts pour échange de news, utils, démos, réponse assurée. Contacter Carretero Frederic, 14 rue Rive Sud, 66240 St Esteve.

Département 71
Amigaman cherche contacts cool. Contacter Gregory Hazard, 13 rue de l'ile de France, 71000 Macon.

Département 75
Cherche contacts sur A500, réponse assurée. Contacter Marc Bacry, 22 rue St Fargeau, 75020 Paris.

Département 77
Cherche contacts sur A500. Vds. Ech. Ach. jx à bas prix. Contacter Miguel, au (16) 64 11 84 33.

Département 77
Cherche contact sur A500 sur Paris et sa région de préférence. Contacter Guy, à partir de 18h, au (16) 64 04 13 03.

Département 78
Cherche contacts sur Amiga, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Bellili Farid, 20 place des 4 vents, 78750 Chanteloup les vignes.

Département 78
Creation d'un fanzine consacre à l'Amiga mensuel, au programe : news, DP, tournois par mois... Téléphoner au (16) 39 52 23 71.

Département 81
Cherche personne possédant Action Replay sur Amiga qui puisse m'aider à utiliser cette cartouche. Contacter Henry, 12 rue M Ravel, 81100 Castre, ou au (16) 63 72 03 84.

Département 92
Ech. news Amiga. Ach. SFC, MD et imprimante, S Fighter 2, et disk HD à bon prix. Contacter Chen Michel, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Ach. Ech. jx, utils, sur Amiga, réponse assurée. Contacter Stéphane Founier, 11 bis rue de l'église, 93410 Vaujours.

Département 95
Musicien sur Amiga réalise musiques pour démos et jx, interessé par toute proposition. Contacter Franck, au (16) 39 61 98 35.

Département 95
Cherche contacts sérieux sur Amiga, possède de Nbrx news. Contacter Da Costa Raphael, 73 rue de Sartrouville, 95870 Bezons.

Département 95
Coder isolé cherche contact sur Amiga, recherche toutes sources interressentes et disponible. Contacter Eric, au (16) 34 19 55 96.

Département 95
Prenez votre minitel et connectez vous sur le 39 98 09 02 sur Toyotes, le serveur RTC gratuit avec téléchargement, des salons, jx.

Vente

Département 12
Vds. news Amiga. Contacter Vidal David, 404 Chemin du coteau des Cazes, 12400 St Afrique.

Département 13
Vds. jx originaux : Leander, Ork, Another World, Agony, ou échange. Contacter Thierry, au (16) 91 49 72 86.

Département 13
Vds. A500 + Ext + drive exterieur + 20 jx + 1 joy : 2900 Frs. Contacter LAurent, au (16) 91 49 02 89.

Département 13
Vds. jx, news, utils... à bas prix. Contacter Alex, au (16) 90 55 92 27.

Département 22
Vds. news et oldies à bas prix. Contacter Hamon Romuald, au (16) 96 42 60 90.

Département 25
Vds. softs Amiga tous genres : 6000 Frs. pour plus de renseignements contacter Boinot Alexandre, La Planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 69 63 95.

Département 26
Vds. jx sur A500, posséde news. Contacter Fraisse Nicolas, 29 rue du clos Gaillard, 26000 Valence, ou au (16) 75 42 26 34.

Département 29
Vds. jx sur Amiga : Moktar, WWF, Wrestle Mania : 195 Frs pce à débattre. Contacter Guillaume, au (16) 76 43 17 24.

Département 40
Vds. jx originaux : Epic : 190 Frs, Lotus 2 : 100 Frs. Contacter Pucouan Nicolas, 33 rue des Northons, 40230 Tyrosse.

Département 44
Vds. A500 complet + 1 Mo + lect. ext. + Turbo Blitz + Anticlick + Nbrx softs : 4500 Frs. Tél: au (16) 40 58 69 11.

Département 44
Vds. jx A500 (Vroom, R Type 2, Moktar...) : 50 Frs pce. Contacter Mickael, au (16) 40 24 85 97.

Département 49
Vds. originaux à bas prix : Vroom, Beholder, F29, Armour Gedon, Roobcop 3, Dune... Cherche notice Deluxe Paint 4. Contacter Vincent, au (16) 53 64 09 13.

Département 54
Vds. pour A2000 : carte controleur + DD 20 Mo : 1300 Frs. Téléphoner au (16) 82 33 56 59.

Département 54
Vds. lecteur 5" + Nbrx disks 5", Scanner Handy type 3,65 Mm, 64 niveaux de gris + doc + emballage, le tout en TBE. Contacter Damien, au (16) 82 33 03 50.

Département 57
Vds. et Ech. news sur Amiga. Contacter Gaujacq Julien, 10 rue de Servigny, 57117 Nouilly.

Département 58
Vds. news et oldies sur A500 et A500+, échange dans le 58. Contacter Modoux Jacques, le bourg, 58800 Hery.

Département 59
Vds. jx originaux Amiga de 40 de 140 Frs (Dune, Willy Beamish, Plan 9, Guy Spy, Hook...). Contacter Nicolas, au (16) 20 75 17 41.

Département 59
Vds. sur A500 simant, test drive 2 + autres jx à bas prix. Contacter Fabrice, au (16) 27 66 36 64.

Département 59
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + Nbrx jx : 2200 Frs. Téélphoner au (16) 27 90 58 29.

Département 59
Vds. A500 + Ext + lecteur externe + joystick + Nbrx disks + souris et tapis, le tout en TBE : 3300 Frs. Vds. Neo Geo + 2 manettes + 3 jx. Contacter Seb, au (16) 20 92 15 24.

Département 62
Vds. A500, 1 Mo + 3 joys + 30 jx + logiciels de dessin + Kindnords + livres : TBE + emballage d'origine : 3000 Frs. Contacter Lachaud Yann, 35 RN 41, 62199 Gosnay, ou au (16) 21 53 87 73.

Département 62
Vds. Tv modulator 520 et news à bas pris. Contacter Lherbier Christophe, 35 rue Pasteur, 62144 Carency.

Département 65
Vds. jx originaux et démos sur Amiga. Contacter Grenier Sebastien, 36 bis Ave d'azereix, 65000 Tarbes.

Département 69
Vds. A500 + joystick + Nbrx jx : 2500 Frs à débattre. Contacter Ludovic, au (16) 78 36 35 59.

Département 72
Vds. jx Amiga. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. A500 + moniteur 1084 + Nbrx jx. Contacter Eric, au (16) 40 59 40 44.

Département 75
Vds. A500 + Ext de 500 avec horloge + moniteur couleur + souris + joysticks + jx + 2 boites de rangements : 4500 Frs. valeur : 6500 Frs. Contacter Régis, au (1) 48 05 61 14.

Département 75
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Fabrice, après 20h, au (1) 44 24 07 43.

Département 75
Vds. pour A500, HD 52 Mo Protar DC 17 ms, TBE : 3500. Vds. Ultima 6 : 250 Frs, Demomaker : 250 Frs. Contacter David, au (1) 45 39 31 89.

Département 75
Vds. A500 en TBE + jx : 2500 Frs à débattre. Téléphoner à partir de 18h, au (1) 45 31 74 64.

Département 75
Vds. A600, neuf sous garantie 9 mois : 2700 Frs et A500 1 Mo, garanti 6 mois : 2000 Frs. Contacter Claude, au (1) 45 28 62 72, ou au (16) 64 62 10 01.

Département 75
Vds. A500 1Mo + joy + jx + boites de rangement : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 40 44 54 23.

Département 75
Vds. A500 neuf (garant 1 an) + Nbrx jx : 2300 Frs, ou contre SFC + jx. Contacter Bruno, au (1) 43 37 58 48.

Département 76
Vds. jx originaux : 100 Frs pce, Scanner 400 DPI : 500 Frs. Téléphoner entre 18 et 20h, au (16) 35 07 74 20.

Département 77
Vds. Amiga 500 + jx + siouris + Ext + manuel + manettes : 1500 frs, avec écran : 1084 : 2300 Frs. Contacter Fabrice, après 20h, au (16) 60 29 77 35.

Département 78
Vda. A500 + Ext 512 Ko + souris + boite de rangement + moniteur couleur Commodore + Nbrx jx et utils : 4200 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 42 80 08 03.

Département 78
Vds. Lect externe 5" : 700 Frs + Nbrx disks 5" : 20 Frs les 10 et 250 disks 3" : 30 Frs les 10 + Ext 512 Ko (Horloge) : 170 Frs + joystick : 50 Frs + souris : 50 Frs + tapis. Contacter Maxime, au (16) 39 70 83 02.

Département 81
Vds. A500 TBE + Ext memoire + moniteur 1083S + 1 manette + souris + Nbrx jx + revues : 4200 Frs. Téélphoner au (16) 63 35 24 60.

Département 91
Vds. news sur A500 et 500+. Contacter Lariven Philippe, BP 8, 91520 Egly.

Département 92
Vds. A500 + HD GVP 52 Mo + 3 Mo Ram + lecteur externe 3" + jx originaux : 4000 Frs. Contacter Didier, au (1) 40 86 07 01.

Département 92
Vds A500 + moniteur 1083S + souris + Nbrs jx + boite de rangement : 2900 Frs. Téléphoner au (1) 49 03 01 32.

Département 92
Vds. MD + 3 jx + adaptateur : 1400 Frs. Vds. Moniteur 1084S : 1600 Frs, 1084 : 1000 Frs, S Nes : 1600 Frs. Contacter Robic, au (1) 47 33 58 22.

Département 93
Vds. A 2000 B + 1083S + DD 52 Mo, 2 lecteur internes, 3 Mo Ram + Nbrx disks + docs : 7500 Frs. Téléphoner au (1) 43 63 93 72.

Département 93
Vds. A500 en TBE + moniteur couleur 1084 + lecteur externe + imprimante + jx : 5000 Frs. Téléphoner au (1) 48 30 70 81.

Département 93
Vds. Amiga 2000, 3,5 Mo Ram + moniteur 1083S + DD 30 Mo + Nbrx jx + livres : 7000 Frs à débattre. Contacter Stéphane, de 19 à 20h, au (1) 43 08 53 45.

Département 94
Vds. DD Protar 52 Mb, trés rapide, plein de jx et de bases de données... + 2 Mo de Ram et alimentation. Contacter Dimitris, au (1) 45 11 24 07.

Atari

Achat

Département 6
Cherche Tip Off, Sensible Soccer, sur ST, prix à bébattre. Contacter Emmanuel, au (16) 93 53 14 32.

Département 59
Cherche Twin World STE, prix à débattre, ou contre jeu au choix : S Harrier, Ghosb 2, Bomb Jack, Crazy Cars 2... Contacter Francois, au (16) 20 82 24 04.

Département 66
Recherche Lost Patrol sur ST à bas prix. Contacter Patrice, au (16) 68 88 05 87.

Département 78
Ach. sur ST : Crasy Car 3, Espana, Vroom, Sensible... Contacter Marc Douguet, 25 rue le moulin de la galette, 78190 Trappes.

Contact

Département 10
Cherche contacts sérieux pour échange ou vente de jx sur 520 STF. Contacter Dyon Fabien, 5 rue Matteoti, 10100 Romilly S/Seine, ou au (16) 25 24 47 53.

Département 13
Cherche contact sérieux pour échange de jx... Contacter Pluquet Ludovic, 5 lot les Migraniers, 13109 Simiane Collongue.

Département 13
Ech. Nbrx jx et utils sur ST (Hook, Elvira 2, Push Over, Bargon...). Contacter Tony, après 19h, au (16) 42 26 57 53.

Département 13
Cherche contacts sur ST pour échange de jx. Contacter Rossi J Michel, 120 rue A Daudet, 13013 Marseille.

Département 29
Cherche contacts sérieux sur STE, jx, utils, éducatifs. Contacter Gueguen Alain, 2 parc A Verouri Landudal, 29510 Briec.

Département 33
Cherche contact sur ST/STE. Contacter Pierre Goux, 22 rue du clos des obiers, 33170 Gradignan.

Département 44
Ach. Ech. Vds. news à bas prix sur Amiga. Contacter Fabrice Delalande, au (16) 40 45 77 61.

Département 51
Cherche contacts sur Amiga. Téléphoner au (16) 26 36 06 13.

Département 51
Ech. Vds. news sur ST (Lure of Tempress, Striker, Crasy Car 3, Vroom...). Contacter Eric Constanti Blesme, 51340 Pargny, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 59
Ech. news, démos, utils : sur ST, possède Nbrx news. Contacter Megalogang, 7 rue des mésanges, 59229 Teteghem.

Département 62
Cherche contact sur ST, posséde news (Push Over, Addams, Harlequin...). Contacter Megalogang, 12 rue de la mairie, 62145 Liettres.

Département 62
Cherche contacts sur 1040 STE. Ech. Nbrx news. Contacter Sauvage Michael, 13 bis rue des Haguettes, 62164 Ambleteuse.

Département 64
Cherche contact sur ST, posséde de Nbrx news. Contacter Ribas Fabrice, 30 rue Mozart, 64000 PAu.

Département 65
Ech. Nbrx news : Striker, Sensible, Adams, Vroom Data Disc... Contacter Pouey Jerome, 4 rue du Montaigu, 65320 Borderes S/Echez.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 68
520 STE cherche contact sérieux et rapides pour échange de news, old. Contacter Glady Sébastien, 27 les pavillons de l'Ill, 68890 Reguisheim.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies à bas prix pour STE/F. Contacter Le Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 80
Ech. news et oldies sur ST. Contacter Coille Christophe, 54 rue des Jacobins, 80030 Amiens, ou au (16) 22 92 20 96.

Département 80
Ech. originaux : Lure of Tempress, contre originaux seulement : S Service 2, avec boite et notice. Contacter Coyote, au (16) 22 86 57 70.

Département 84
Cherche contacts sérieux sur 1040 STE. Contacter Philippe Manel, Chemin des nomades, 84150 Jonquieres.

Vente

Département 13
Vds. 520 STE gonflé 1 Mo : 2500 Frs + Rackball lecteur externe et Nbrx disks. Contacter Denis Blanquet, entre 18 et 20h, au (16) 91 42 50 60.

Département 13
Vds. 520 STE + souris + manette + boite + revues + joy : 950 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 91 49 47 69.

Département 14
Vds. Atari 7800 + 22 jx + 2 manettes : 990 Frs. Vds. GB + 6 jx + Case Boy + sacoche : 1500 Frs, au lieu de 2100 Frs. Contacter Benoit,a u (16) 31 73 80 46

Département 24
Vds. Nbrx jx originaux sur ST de 100 à 200 Frs. Vds. news + docs. Contacter Deschamps Michel, 39 rue Courbet, 24000 Perigueux, ou au (16) 53 09 81 59.

Département 29
Vds. Ech. jx originaux sur ST : Monkey Island 2, Indy, A World, Zack Mc Kracken, M Mansion... Contacter Tanguy, au (16) 98 21 07 07.

Département 29
Vds. 520 STE + moniteur couleur + joy + souris + revues et de Nbrx jx et utils : 5500 Frs. Cherche contacts sur Brest et ses environs sur Amiga et GB. Contacter Alain, au (16) 98 07 89 79

Département 34
Vds. 520 STE + Nbrx jx + souris : 2990 Frs. Conatcter J Francois Vignrau, 29 Ave Clemenceau, 34500 Beziers, ou au (16) 67 28 46 94.

Département 37
Vds. originaux ST entre 150 et 200 Frs : Espana 92, Epic, Robocop... Contacter Yann, après 19h, au (16) 37 57 80 10.

Département 50
Vds. 520 ST, TBF + jx et joy : 2000 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 33 52 65 52.

Département 51
Vds. 1040 STF + jx + 2 jovs + souris + disks vierges + boites de rangement + moniteur couleur : 3600 Frs. Contacter Raphael, le soir et le week end, au (16) 33 73 00 39

Département 51
Vds. moniteur couleur : 1500 Frs, imprimante NMS 1431 : 1000 Frs. Teélphoner après 18h, au (16) 26 88 30 91.

Département 51
Vds. sur ST : 7 jx (Compil, Italy 90...) 50 Frs pce. Contacter Lebrun Nicolas, 4 place Georges Braque, 51100 Reims.

Département 54
Vds. originaux sur ST de 50 à 180 Frs (Epic, Heidall, S of the Beast, Power Drift, Skatball), ou le tout 500 Frs. Contacter Michael, le soir, au (16) 82 89 05 67.

Département 59
Vds. originaux ST : äck Donjon Master : 150 Frs. Dck util. pour créer des démos : 250 Frs. Nord uniquement. Contacter Vermeersch Fabien, 46 citée Basquet, 59800 Lille, ou au (16) 20 04 23 54.

Département 59
Vds. 1040 STF + moniteur couleur SC1224 + joy et souris + Nbrx jx et utils + livres : 3200 Frs. Contacter Christophe, entre 18 et 20h, au (20 08 73 59.

Département 60
Vds. 520 STF + moniteur couleur + lecteur externe + Blitz Turbo + Freeboot + souris + 2 joys + Nbrx jx : 3300 Frs. Contacter Stéphane, après 18h30, au (16) 44 25 31 11.

Département 62
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + trés Nbrx utils et jx (Monkey Island, F29, Antivirus...) : 4000 Frs. Téléphoner entre 17 et 20h, au (16) 21 74 02 12.

Département 62
Vds. 520 STE, 1 Mo de memoire + Nbrx jx et news + 1 joystick : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 21 27 62 14.

Département 64
Vds. 520 STE, 4 Mega, moniteur couleur, Nbrx disks, souris, joystick : 4000 Frs. Contacter Patrice, au (16) 59 61 17 17.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joy + Nbrx jx (Goblins, P of Persia, F 29, J Pond 2...) : 2500 Frs. Contacter Fabien, au (16) 84 49 22 85.

Département 70
Vds. news et oldies. Contacter Fanet Nicolas, rue des canes, 70100 Autrev les Gray.

Département 74
Vds. 1040 STF + joy + souris + Nbrx jx (Robocop 3, Vroom...) + éditeur de secteur : 2800 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 50 27 23 67.

Département 75
Vds. Atari 520 1mo + Nbrx jx et discks + Free Boot + moiniteur + 6 joy + cable de liaison ST/ST + souris. Valeur : 13000 Frs, vendu : 6000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 48 04 55 92.

Département 75
Vds. originaux ST (Magic Pockets, WWF, Simpsons, F Fight...) entre 80 et 160 Frs et Hook : 190 Frs. Téléphoner entre 19 et 21h, au (1) 45 84 05 70.

Département 75
Vds. 520 STE + moniteur couleur SC1425, TBF + souris + 2 joystick + Nbrx jx + utils + disks vierges : 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 74 05 13.

Département 75
Vds. 1040 STF + 2 joys + souris + Nbrx jx et utils + magazines : 2500 Frs, moniteur mono SM124 : 500 Frs, imprimante Citizen 120D : 800 Frs. Téléphoner au (1) 43 40 40 71.

Département 75
Vds. 520 STF + Nbrx logiciels + 3 joys : 1500 Frs + moniteur Philips : 1000 Frs + Mercs sur MD. Contacter Jerome, au (1) 45 88 16 06.

Département 75
Vds. 1040 STF + mobiteur couleur + joystick + souris + Nbrx jx (Babarian, M Island 1...) : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 45 88 84 07.

Département 75
Vds. 520 STE, Ext 1 Mo + 2 joys + Nbrx jx + moniteur couleur + imprimante Citizen 120D + souris : 6000 Frs. Contacter Elodie et Damier, au (1) 47 42 11 75.

Département 75
Vds. 520 STE + Nbrx jx + joystick + utils + 1 tapis + 1 boite de rangement. Contacter Susie, au (1) 45 74 59 75.

Département 75
Vds. 520 STE en TBF + 2 joy + Nbrx jx + souris + disks : 2000 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 45 45 57 11.

Département 75
Vds. 1040 STF double face + moniteur couleur CM 8801 + 2 manettes + Nbrx disks et utils + souris et manuel : 4300 Frs. Contacter Denis, au (1) 46 77 27 67

Département 75
Vds. 520 STE + joy + 10 jx + utils : 2000 Frs. Contacter Stéphane, le samedi à 19h, au (1) 45 89 68 17.

Département 75
Vds. 1040 STE + souris + 3 joys + Nbrx jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Sébastien, au (1) 43 40 66 23.

Département 77
Vds. 1040 STF + joy + jx (Captive, 3D Construction, Lotuc...) + 50 disks : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 64 06 46 00.

Département 77
Vds. ultimate Piper : 200 Frs et Ranx et Yug : 40 Frs pce et Quickjoy3 : 60 frs. Contacter Philippe, après 19h, au (16) 60 66 49 40.

Département 77
Vds. Lynx portable + valise + adaptateur + 3 jx : 1200 Frs. Vds. Nintendo + pistolet + 8 jx : 990 Frs. Téléphoner au (16) 60 66 03 91

Département 78
Vds. place Euro Disney : 180 Frs et échange jx sur ST : Vroom, Maupiti, WWF. Contacter Olivier, au (16) 39 16 16 62.

Département 78
Vds. Ech. jx sur ST, posséde : Hook, Sensible, Crasy Cars 3... Contacter Dombry Gerald, 18 rue Moliere, 78800 St Etienne du Rouvray.

Département 81
Vds. 520 STF + Nbrx jx , utils + souris et tapis + joy + cable de téléchargement + moniteur couleur SC1425 : 3000 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 63 74 86 34.

Département 84
Vds. ou Ech. appareil photo Minolta + Zomms + accessoires, valeur 6000 Frs, contre Atari 520 STE, ou STF avec écran. Contacter Olivier, au (16) 90 65 43 23.

Département 91
Vds. originaux sur ST : Cadaver : 90 Frs, WWF : 120 Frs, W the Avenger : 80 Frs, Compilation les battants : 100 Frs et T Ninjas : 60 frs. Contacter Rémi, au (16) 69 04 24 53.

Département 92
Vds. jx originaux ST : 70 Frs : Lemmings, Lotus 2, Monkey, Croisiére, Utopia... Contacter Thomas, au (1) 47 21 15 77.

Département 92
Vds ou Ech. sur STE, Masterdrive, P47, Gremlins 2, Planette Aventure et sur GB : D Dragon et D Tales, échange de jx possible. Contacter Marko, au (1) 46 24 65 41.

Département 92
Vds. jx ST entre 60 et 150 Frs. Contacter Eric, après 17h, au (1) 47 50 75 72.

Département 92
Vds. 1040 STF couleur + lecteur externe 3" + Nbrx logiciels : 6000 Frs. Contacter Michel, entre 7 et 16h, au (1) 41 04 31 50.

Département 93
Vds. 1040 STF + 3 joys + souris + Nbrx jx : 2990 Frs. Contacter David, au (1) 48 65 49 24.

Département 93
Vds. 520 STF, 1 Mo DF + moniteur couleur + péritel + docs + jx (Robocop3...) : 2900 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 48 66 74 85

Département 93
Vds. STF DF + jx, utils et docs + revues + joy + souris et tapis + Freeboot +cables : 2600 Frs. Conatcter Arnaud, au (1) 42 87 64 46.

Département 93
Vds. 1040 STE + 2 manettes + Nbrx jx : 4500 Frs. Contacter Arthur, au (1) 48 93 43 73.

Département 93
Vds. Epic, Midwinter 2, Killing Game Show, Chaos Strike Back, Maupiti : 150 Frs pce, Albedo, Leviathan, Manoir Morteville, 2000 Lieue sous les mers : 20 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 42 35 13 47.

Département 94
Vds. 1040 + moniteur couleur + logiciels + periph. : 3990 Frs. Téléphoner au (1) 43 98 94 95

Département 94
Vds. jx à bas prix sur ST. Contacter Frederic Clarhaut, 37 quai des Carrieres, 94220 Charenton le Pont.

Département 95
Vds. 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + Nbrx disks + souris + joystick + revues : 2500 Frs. Contacter Cyril, au (16) 34 73 18 55.

Département 95
Vds. 520 STE + Ext + moniteur couleur SC1435 + souris et joystick : 2500 Frs à débattre + kjx. Téléphoner après 18h, au (16) 39 60 68 02.

Département 95
Vds. 520 STF + 2 ème lecteur + imprimante couleur + Nbrx logicioels + joysticks : 4000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 34 64 84 06.

Département 95
Vds. Mega ST2 + moniteur couleur et mono + 2 lecteur + imprimante Star SG10 + jx, bureautiques... : 7000 Frs. Téléphoner au (16) 34 46 00 13.

Autres

Achat

Département 27
Cherche pour MSX2 : une souris Philips et une extention memoire Ram de 256 ou 512 Ko. Contacter Michael, le soir, au (16) 32 57 62 96.

Département 85
ach... ynx + adaptateur secteur et voiture + jx + sac voyage : 900 Frs maxi. Contacter Kevin, 13 rue Broceliande, 35520 Melesse, ou au (16) 99 66 99 54.

Contact

Département 57
Cherche contacts sur MSX2, 2+ et Turbo R, posséde de Nbrx news. Contacter Christophe Schloupt, 8 rue des capucines, 57530 Courcelles S/Nied, ou au (16) 87 64 52 60.

Département 75
Socité offre cadeau pour visionner logiciel "Challenge Voile", sorti vers 1989. Contacter Nicolas, de 9 à 21h, au (1) 43 45 76 53.

Vente

Département 12
Vds. Pc Engine CGX + 5 jx (Tv Sport Football, Operation Wolf...) : 900 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 65 29 51 94.

Département 33
Vds. Lynx 2 (ss garantie) + Batman returns + pochette de transport, avec notice et boite : 990 Frs. Téléphoner au 16) 56 47 39 92.

Département 59
Vds. Lynx + Blue Lighting + adaptateur secteur : 700 Frs. Contacter Miguel, au (16) 20 77 46 50.

Département 59
Vds. pour Thomson TO7, cartouches à bas prix. Contacter Etienne Michel, 252 rue de la liberte, 59600 Maubeuge.

Département 60
Vds. ou Ech. Neo-Geo + Fatal Fury et Magician Lord, contre Amiga ou Pc Engine. Téléphoner au (16) 44 73 12 28.

Département 62
Vds. Neo-Geo + 2 manettes + memory + B Fight, King, Raguy, Crossed Sword... : 4500 frs. Contacter Club Nec, après 20h, au (16) 21 75 53 89

Département 75
Vds. CD Rom Neo Geo + jx : prix à débattre. Vds. jx SFC et Nec. Contacter Stéphane, au (1) 43 44 79 02.

Département 75
Vds. pour Neo-Geo jx : F Fury : 790 Frs, Raguy : 490 Frs, Asso 2 : 590 Frs. Contacter Antoine, su rParis, au (1) 48 87 48 56.

Département 75
Vds. Ech. Ach. jx Neo-Geo. Contacter Eric, après 18h, au (1) 43 66 70 22.

Département 77
Vds. Lynx + sacoche + adaptateur + Comlynx + 4 jx : 1100 Frs à débattre. Contacter Loic, après 18h, au (16) 64 41 68 20.

Département 78
Vds. GG + Columns + adaptateur secteur + jx (Donald et Kick Off) : 1000 Frs. Vds. jx MD : Strider, G&Ghost, Krustis Fun House... Contacter Michael, au (16) 30 57 54 05.

Département 83
Vds. MSX V-20 + 6 jx + 2 manettes : 1000 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 94 32 28 94.

Cpc

Achat

Département 3
Recherche tuner Tv pour Cpc 6128. Contacter Lionel, au (16) 70 31 44 08.

Département 26
Ach. Cpc 6128 couleur + jx en BE : 1000 Frs maxi. Vds. imprimante Citizen 120D, en bon état : 700 Frs. Téléphoner au (16) 75 01 91 46 HR.

Département 78
Ach. scanner Cpc 6128. Contacter Manuel, après 18h, au (16) 39 56 13 38.

Département 91
Ach. lecteur 5" externe Dble face pour Cpc 6128. Contacter Yvette, après 19h, au (16) 69 24 10 22.

Département 95
Ach. Tuner Tv pour Amstrad. Contacter Francois, sur Paris et région, au (1) 39 82 03 76.

Contact

Département 91
Ech. Cpc 6128 + Nbrx jx + accessoires : pour une valeur de 10000 frs, contre S Nintendo + 5 jx + 2 manettes. Contacter Lecomte Pierrick, 12 rue Octave Longuet, 91170 Viry Chatillon.

Vente

Département 7
Vds. Cpc 6128 cpouleur + joystick + jx + disks vierges + manuel + utils + revues : 3500 Frs. Contacter Loic, après 19h, au (16) 75 39 59 16.

Département 19
Vds. jx sur Cpc 6128 de 80 à 150 Frs (compils, utils, et jx). Contacter Mestre Stéphane, rue des Chalibordes, 19190 Beynat, ou au (16) 55 85 54 82.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

32

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 26
Vds. Cpc 6128 + imprimante DMP 2160 + manette + Nbrx jx + manuel + moniteur couleur : 1700 Frs. Contacter Jimenez, après 18h, au (16) 75 51 61 00.

Département 29
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + 2 joy + livres + cable de téléchargement : 3000 Frs. ou échange possible. Contacter Christophe, au (16) 98 54 56 79.

Département 30
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + copieurs + manuel + revues + boites de rangement : 2000 Frs, déduction de 10% au premier appel. Contacter Pascal, après 17h, au (16) 66 60 70 43.

Département 44
Vds. Cpc 464, moniteur mono + jx + manette + meuble + revues : 1200 Frs. Contacter Relet Christophe, 15 rue de la vierge, 44560 Paimboeuf, ou au (16) 40 27 70 22.

Département 44
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + revues et manuel + Discology + disks de travail + joy : 1800 Frs à débattre. Contacter Ronan, au (16) 40 94 95 35.

Département 57
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + pistolet + très Nbrx jx + 2 boites de rangement + 2 joys + revues + utils et éducatif : 2500 Frs. Contacter Fredeic, au (16) 82 55 02 91.

Département 62
Vds. jx pour Cpc 6128 et le tuner : 350 Frs à débattre. Contacter David Bayard, 26 rue de la croix de gres, 62500 St Martin au laert.

Département 67
Vds. imprimante DMP 2000 + Papier + livres + pieces diverses + Textomat + O Art Studio : 1200 Frs à débattre. Contacter Muller Regis, 9a rue de Kirrwiller, 67330 Bouxwiller.

Département 69
Vds. Cpc 6128 + disquettes : prix à débattre. Contacter Severine, au (16) 72 02 86 01.

Département 75
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + 3 joysticks : 3000 frs. Contacter Henri, au (1) 47 34 09 86.

Département 75
Vds. Cpc 6128 + écran couleur + livres + jx + cable K7 : 2300 Frs + 2 lecteur 5" + cordon : 900 Frs + radio réveil : 300 Frs + Hacker 7.0 : 300 Frs, ou le tout 3500 Frs. Contacter Kuy Lim, au (1) 42 73 08 83.

Département 75
Vds. jx originaux K7 entre 20 te 40 Frs, disks entre 50 et 70 Frs, radio réveil : 200 Frs. Contacter R Vannier, 33 rue Labat, 75018 Paris, ou au (1) 42 52 45 47.

Département 77
Vds. Cpc 6128 couleur + livres + Nbrx jx (Robocop, R Dangerous 2...) + manette + logiciel éducatif : 1900 Frs en TBE. Contacter Lionel, au (16) 60 08 37 14.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + bureau + tuner Tv + radio réveil + joys + doubleur + Nbrx disks + manuel : 3500 Frs. Contacter Seb, après 18h, au (16) 30 92 39 39.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx et compilation : 2000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 39 72 57 94.

Département 92
Vds. Tuner Télé pour Amstrad, moniteur CTM644 : 500 Frs TBE. Téléphoner au (1) 42 85 88 00 et demender le poste 3255.

Département 95
Vds. Cpc 6128 couleurs + Nbrx jx + revues en TBE : 2500 Frs à débattre. Contacter Richard, entre 18 et 22h, au (16) 39 60 19 93.

Nec

Achat

Département 91
Ach. Pc Engine GT seule ou avec un jeu : 1300/1400 FRs, sous garantie si possible. Contacter Philippe, au (16) 64 48 94 21.

Vente

Département 31
Vds. jx SGX et CGX : Aldyne, 1941, Time Cruise, Populous, Hit the Ice : de 200 à 300 Frs. Contacter Steph, au (16) 61 91 47 19.

Département 75
Vds. SGX + 3 joy (2 Pro 1) + 12 jx (F Soccer, PC Kid 2, Paradious...) : 3000 Frs + quintupleur. Téléphoner au (1) 47 25 42 62.

Département 92
Vds. 12 jx CGX sans boitier + magazine : 1500 Frs. Contacter Christophe, au (1) 46 44 81 43.

Département 92
Vds. Nec CD Rom + CGX + S System Card 3.0 + 6 jx (Gate Thunder, Shadow the Beast...) : 4000 Frs à débattre. Contacter MArc, au (1) 47 50 84 73..

Département 93
Vds. 2 jx Nec : A Bunner et O Wolf : 300 Frs pce et lot : Hit the Ice + Bloodia : 500 Frs, Populous + J Chan : 500 Frs. Contacter Frederic, après 18h, au (1) 43 05 68 03.

Nintendo

Achat

Département 38
Ach. Vds. jx SFC. Contacter Seb, au (16) 76 27 37 21.

Département 46
Ach. GB + jx à moins de 500 Frs en bon état. Vds. Donald sur MD Fra à bas prix. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 65 32 15 37.

Département 59
Ach. jx SFC de 300 à 400 Frs : S Alrestz Raiden, EDF, Striker, Gunner, T Ninja 4, PGA Golf, ou contre Golden Fighter, ou autres jx. Contacter Laurent ou Vichet, au (16) 20 24 02 38.

Département 89
Ach. Vds. Ech. jx sur SFC Fra et US + jx GB. Vds. MD Jap + Powerstick et jx : prix à débattre. Ach. jx A500+. Contacter Julien, au (16) 86 62 27 39.

Contact

Département 4
Ech. jx SFC, S Nes US. Vds. MD 60 Mhz : 1400 Frs + 4 jx, prix à débattre. Vds. SFC Jap + 2 jx + adaptateur : 1650 Frs. Téléphoner au (16) 92 64 13 43.

Département 6
Ech. jx SFC, possède : F Fight, WF, R Type, Golf, S Tennis, S G&G, cherche G Fight, D Hunt, D Shot. Contacter Gwenael, au (16) 93 37 64 26.

Département 18
Ech. SFC + 6 jx (Mario 4, Contra 4...), contre un Pc (VGA), ou Neo-Geo + 2 jx. Contacter Jean Mathieu, après 17h, au (16) 91 77 16 39.

Département 18
Ech. GB + 3 jx + cable Link + Light Boy + sacoche, contre Cpc 6128 couleur + jx. Contacter Cedric, après 19h, au (16) 48 65 51 81.

Département 66
Ech. et Vds. jx sur S Nintendo et MD Fra ou Jap ou US. Téléphoner jusqu'a 19h, au (16) 68 67 45 01.

Vente

Département 1
Vds. GB + Tetris, T Ninja 2, W Cup + cable + écouteurs + piles + adaptateur secteur : 750 Frs. Contactger Aurélien, au (16) 74 30 89 31.

Département 11
Vds. jx Nes US : 500 Frs et cartouche 8 jx : 1500v Frs, ou contre 8 autres US ou Fra. Recherche Batman 2 ou autre. Contacter Reynald, au (16) 68 46 83 26.

Département 13
Vds. jx GB de 120 à 150 Frs, jx GG à 150 Frs, jx Nes et MS de 150 à 250 Frs, sur MArseille. Téléphoner au (16) 91 70 52 52.

Département 20
Vds. jx Nes : S of Road, Ghost'n Goblin, TMHT, Wizzard and Warrior, Metroid, avec boites entre 100 et 200 Frs. Contacter Aurélien, au (16) 75 26 18 22.

Département 20
Vds. SFC + 2 manettes + alimentation + péritel + 2 jx (Street Fighter : 650 Frs et SG86 : 300 Frs) : 2300 Frs ou la SFC : 1600 Frs. Contacter Olivier, au (16) 95 76 05 86.

Département 23
Vds. jx Nes : 200 Frs pce. Cherche contact sur A500 et S Nes, SFC et S Nintendo. Contacter Philippe Mouly, Rte de Felletin, 23100 La Courtine, ou au (16) 55 66 75 91.

Département 29
Vds. jx Nemesis sur GB : 200 Frs. Contacter Johan, après 17h, au (16) 98 45 43 40.

Département 44
Vds. S Mario Land et Robocop sur GB, prix à débattre. Téléphoner au (16) 40 56 43 02.

Département 44
Vds. SFC + 2 jx : 1500 Frs. Vds. Top Raccer, Rushing Beat. Vds. Manette Neo Geo : 250 Frs, Sengoku : 860 Frs, S Sky : 760 Frs. Vds. MD + 10 jx : 2300 Frs. Contacter David, au (16) 40 69 68 50.

Département 54
Vds. jx GB + emballage : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 83 98 41 19.

Département 59
Vds. Nes + 6 jx + pistolet + adaptateur US + joystick : 2000 Frs. Contacter David, au (16) 20 46 38 60.

Département 75
Vds. nouvautes sur SFC, CGX, CD Rom et Super CD Rom Nec. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. Nes + 2 manettes + Zappers + 9 jx (Turtles, Batman...) : 2000 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 45 30 28 24.

Département 75
Vds. Nes + Megaman, Track & Field, Zelda, Tetris et 1 cartouche de 31 jx : 2400 Frs à débattre. Contacter Greg, au (1) 43 64 64 17.

Département 75
Vds. news sur SFC : Street Fighter 2 et autres. Vds. CD et carte sur Nec. Vds. GT Turbo : 1300 Frs et transfo et jx. Contacter Jerome, au (1) 42 06 22 78.

Département 75
Vds. GB, en TBE + 5 jx : 900 Frs. Contacter Aurelien, après 19h, au (1) 47 99 43 11.

Département 75
Vds. GB + 6 jx (Bubble Bobble, F1 Race, Pac Man...) + Light Boy + sacoche : 1000 Frs. Contacter Alexis, au (1) 43 31 26 06.

Département 76
Vds. Soulblader sur SFC : 380 Frs, port compris. Contacter Cédric, au (16) 35 60 25 23.

Département 77
Vds. Nes + 4 jx (Dragon Ball, Megaman 2...) + 2 manettes : 1200 Frs à débattre, valeur : 1890 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 60 66 36 30.

Département 78
Vds. Nintendo + 4 jx (Zelda 2, SMB3, Dragonball et J Chang) + boite de rangement : 550 Frs, valeur : 2100 Frs. Contacter Nick, au (16) 30 23 02 43.

Département 78
Vds. GB + 4 jx + cable Link + piles + casque + manuels + boite : 500 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 39 50 82 97.

Département 83
Vds. S Adventure Island sur S Nes : 300 Frs ou contre Ramna 1/2. Contacter Pascal, de 20 à 21h, au (16) 94 82 83 18.

Département 84
Vds. jx SFC : F Fight, S Soccer sur S Nintendo. Vds. GG + Sonic, Columns : 650 Frs. Contacter Piacentino Nicolas, au (16) 90 72 85 07.

Département 89
Vds. GB + Tetris, Radar Mission, Duck Tales et Gargoyles Quest + cable Linx : 850 Frs. Contacter Christophe, au (16) 86 65 54 68.

Département 91
Vds. jx Nes : M Rider, Bionic Commando : 150 Frs pce, Top Gun : 250 Frs, SMB3 : 350 frs. Téléphoner au (16) 60 89 04 00.

Département 92
Vds. GB sous garantie + sacoche + 5 jx (Mario...) + écouteur et Light Boy : 1100 Frs. Contacter Paulo, vers 18h, au (1) 45 45 77 84.

Département 92
Vds. GB + 8 jx + cable + casque : 1500 frs. Cont. Sébastien, au (1) 46 54 03 92.

Département 92
Vds S Nintendo + S Mario, F Fight, S Fighter 2 : 2000 Frs à débattre, valeur : 2500 Frs. Contacter Samir, après 19h, au (1) 47 82 19 68.

Département 93
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + Mario 1, D Hunt, B Billy, Bad Dudes : 1000Frs. Contacter Samir gana,après 19h, au (1) 48 49 63 29.

Département 93
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + Robot + joys + 30 jx (Zelda 1 et 2, Batman, SMB2...) : valeur : 6000 Frs. Contacter Nicole, au (1) 44 43 90 19.

Département 94
Vds. jx sur GB et Nec. Contacter Michael, au (1) 48 08 16 41.

Département 94
Vds. Nes + 2 manettes + 1 joy : 250 frs + 40 jx de 100 à 300 Frs. Contacter Patrice, au (1) 48 89 93 42.

Département 94
Vds. S Nintendo + Mario, Tennis + 2 manettes, sous garantie : 1500 Frs. Contacter Frederic, au (1) 43 82 00 26.

Département 95
Vds. GB + 6 jx : 900 Frs à débattre. Cont. Mignot A, après 18h, au (16) 39 60 58 17.

Pc

Achat

Département 11
Ach. HD IDE ou SCSI. Cherche démos et news sur Pc 3". Contacter Soubiran Stéphane, 7 rue Paul Sezane. 11200 Lezignan, ou le week end au (16) 68 27 33 54.

Département 54
Recherche K7 video issues du jx Plan 9 From Outer Space. Contacter Thomas, au (16) 83 28 75 93.

Département 59
Cherche pour 386 SX, jx et utils à bas prix, sur le 56/62. Contacter Gabriel Laurent, allée de Cherbourg, Res Vendome E/33, 59430 St Pol S/Mer

Département 75
Ech. Guyspy en 3" contre Secret Weapons of the Lutfaffe en 3". Contacter Jeremy, au (1) 45 33 12 55.

Département 85
Ach. Leather God of Phobos 2, Darklands, Global Conquest sur Pc 3" : 150 Frs pce. Vds. pour Cpc 6128 : Gunship : 50 Frs et autres jx. Téléphoner au (16) 51 07 03 75.

Département 93
Recherche à bas prix utils, jx, demos sur Pc 3". Contacter Mathieu Dordhain, 54b rue de Presle, 93300 Aubervillers.

Département 94
Ach. ou Ech. pour Pc 3 ou 5", le jeu : Krypton Egg. Contacter Pascal, au (1) 45 76 51 42.

Contact

Département 13
Cherche contacts sérieux sur Pc 5 et 3". Contacter MAnera Pascal, 33 rue Michel Gachet, 13007 Marseille.

Département 13
Cherche club Pc. Contacter Patrice Bremond, 26 Sq National, 13003 Marseille.

Département 14
Cherche contact sur Pc 3". Contacter David, au (16) 82 53 86 63.

Département 45
Cherche contacts sur Pc, pour échange de jx. Contacter Thomas Legrand, 893 rue du pater, Huisseau sur Mauves, 45130 Meung S/Loire.

Département 53
Cherche contact sur Pc. Contacter Letellier Ghislain, 1 rue St Antoine, 53100 Mayenne, ou au (16) 43 04 83 35.

Département 59
Cherche sur Pc : Monkey Island 2, version française. Contacter Mantel Michel, 1/42 Groupe Renovation, 59160 Lomme.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 60
Cherche jx à bas prix sur Pc VGA. Contacter Sébastien Mainnemare, 12 Ave Victor Hugo, 60110 Meru.

Département 66
Twin Face, Association de dévelopeurs, venez rejoindre des passionnés, ouvert à tous vos projets : 5 rue de Taillet, 66110 Perpignan, ou au (16) 68 50 29 91, ou par Fax : 68 66 92 58.

Département 77
Cherche contact sur Pc pour échange, posséde : Eternam, Dune, Epic... Contacter Thomas Do Quang Son, 4 allée du chevrier, 77500 Chelles.

Département 80
Ech. ou Vds. jx, posséde B17, Hook, Magic Pocket... Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 95
Ech. jx pour Pc 386 VGA. posséde jx d'aventure : Monkey 2, Larry, WC, WC2... Contacter Gérard, au (16) 34 19 56 37.

Vente

Département 62
Vds. ou Ech jx originaux sur Pc : Indy 4, Corporation, Hook, Ultima 7, Sim Ant... Téléphoner au (16) 72 18 93 57.

Département 67
Vds. Ultima 7, Eye 2, Epic : 200 Frs pce, Yearger Air Combat : 150 Frs, ou le tout : 650 Frs. Contacter Ambiehl Cedric, 3 impasse Badstub, 67530 Ottrott.

Département 67
Vds. Pc Kenitec 386 SX20, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, moniteur VGA couleur, Dos 5.0 + Windows 3.0 + souris, garantie 8 mois : 7000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 88 60 31 70.

Département 69
Vds. Pc 386 SX 20 Mhz, DD 40 Mo, 2 Mo Ram, lecteur 3" + Sound Blaster + 2 joy + 11 jx (Indy 4, Ultima 7, WC 2, Star Trek...) : 8000 Frs. Contacter Cédric, au (16) 78 59 03 70.

Département 75
Vds. Tandon 286, 2 lecteurs, 4 Mo Ram, DD 40 Mo, Copro 287, carte et écran VGA : 6500 Frs. Téléphoner au (1) 43 66 21 43.

Département 75
Vds. Pc 386 DX 33 Mhz, 4 Mo Ram, SVGA, Ms Dos 5.0, Windows 3.0, carte Thunderboard, et Nbrx jx : 12000 Frs. Téléphoner au (1) 42 84 09 99.

Département 75
Vds. Pc 386 DX 25 Mhz, 64 Ko cache, 1 MO Ram, DD 45 Mo, lecteur 3 et 5", SVGA et moniteur SVGA + Nbrx jx et utils : 11000 Frs à débattre. Contacter Limond, au (1) 43 22 89 60.

Département 75
Vds. Pc de bureau et portable à prix competitif. Contacter Patrick, au (1) 46 36 55 39.

Département 77
Vds. Amstrad 1512 SD, 2 lecteur : 3500 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 64 35 44 01.

Département 92
Vds. Pc 386 DX 33, HD 120Mo, Lecteur 3"1/2 & 5"1/4, Ecran SVGA, 4Mo RAM. Prix : 8000F. Contacter Jamel au tel: 46 61 52 67.

Département 92
Vds. Pc XT monochrome, DD 40, souris 640 Ko Ram + Nbrx logiciels + meuble : 3500 Frs. Vds. S Nintendo + 2 manettes + 3 jx : 2000 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 47 45 12 22.

Département 92
Vds. Pc 286, 12 Mhz, écran EGA, lecteur 3 et 5", DD 20 Mo avec de Nbrx logiciels : 4500 Frs. Contacter Le Chinois, après 20h, au (1) 46 61 52 67.

Département 93
Vds. Nbrx logiciels originaux pour Pc 3" : 150 Frs + carte AD-LIB : 700 Frs. Contacter Grall Patrice, à partir de 18h, au (1) 43 88 33 53.

Département 94
Vds. originaux Pc 3" : KQ 5, Heart of China, EOB 2, Larry 5, Indy 4 : 200 Frs pce. Téléphoner au (1) 48 52 24 86.

Département 95
Vds. originaux Pc Atari : 180 Frs pce : Ultima 7, Ring 2, Beholder 2, MM 3, Under World, Plan 9, Tempest, Duplicat. Contacter Alain, au (16) 39 80 94 85.

Département 95
vds. Pc compatible 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram, VGA couleur, DD 40 Mo, Lecteur 3" + jhoysticks + souris + Windows 3.0 + Lost in la + Another World + imprimante couleur LC 200 Start : 7500 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (1) 30 35 45 16.

Sega

Achat

Département 6
Ach. jx MD : 80 Frs et SFC : 100 frs. Contacter Rossi Alexandre, 19 Ave Paul du Fourmantel, 06000 Nice.

Département 83
Ach. MD sans jx en bon état, entre 500 et 600 Frs. Vds. GB + 3 jx : 450 Frs. Contacter Laurent, au (16) 94 80 36 37.

Contact

Département 30
Ech. S Tennis, Transbot, F 16 Fighter, contre autres jx. Contacter Nicolas, après 16h, au (16) 66 80 98 35.

Vente

Département 10
Vds. jx GG de 150 à 200 Frs + MD de 200 Frs à 350 Frs ou contre jx S Nes ou SFC. Contacter Thuc, au (16) 90 82 16 77.

Département 13
Vds. MD Fra + 3 jx + 2 manettes : 1200 Frs. Contacter Joel, le soir, au (16) 94 51 46 61.

Département 14
Vds. MD + 13 jx (SMGP, Sonic, S of Rage...) : 3000 Frs. Contacter Tony, au (16) 31 64 67 77.

Département 14
Vds. MS + 8 jx dont ; populous, R Type... : 1300 Frs. Téléphoner après 17h30, au (16) 79 57 52.

Département 29
Vds. 2 manettes control pad Pro 2 : 100 Frs pce. Vds. jx A500 à bas prix. Vds. GG sous garantie + 2 jx + adaptateur : 900 Frs. Contacter Jerome, au (16) 98 87 34 22.

Département 34
Vds. pour MD : Spiderman : 250 frs, Strider : 250 Frs, A Beast : 150 Frs, R Rash : 250, F Street Smart : 200 Frs. Contacter Julien, après 18h30, au (16) 67 71 89 87.

Département 42
Vds. MD Fra + pad : 500 frs. Vds. Sonic, Mickey, Donald, T F3, Shining in the Darkness : 400 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 77 59 11 90.

Département 42
Vds. pour MD : Golden Axe 2 version Jap : 200 Frs. Contacter Philippe, au (16) 77 37 95 81.

Département 50
Vds. ou Ech. sur MD : Quackshot, S of Rage, Toe Jam and Earl et S Real Basket. Contacter Nicolas Prost, 5 rue des capucines, 50230 Coutainville, ou au (16) 33 47 26 42.

Département 54
Vds. MD Fra + 2 pads + Python 3 + 7 jx (Donald, Sonic, S of Rage...) : 2390 Frs, valeur : 4550 Frs. Contacter Christophe, au (16) 83 20 05 86.

Département 54
Vds. 13 jx MD de 100 à 250 Frs (Ps3, WB5, Sonic...). Contacter Christophe, sur le 54 uniquement, au (16) 83 21 53 94.

Département 59
Vds. jx MD : 250 Frs : Undeadline Marvel Land, J Montana... Contacter Frederic, après 19h, au (16) 20 52 51 15.

Département 59
Vds. MD Jap + 10 jx (Alisia Dragon, Turbo Out Run, T Force 3...) : prix à débattre. Contacter Francois, au (16) 20 80 30 69.

Département 59
Vds. GG + 5 jx : 1500 Frs. Contacter Fred, au (16) 27 90 42 79.

Département 60
Vds. jx GG : Shinobi, Chess Master : 200 Frs pce, Donald, Sonic, Halley War, N Gaiden : 170 Frs pce. Contacter Stephane, après 18h, au (16) 44 24 74 05.

Département 60
Vds. jx MD : Road Rash, S Shinobi, Spiderman : 250 Frs pce, ou contre jx de role uniquement. Contacter Stéphane, au (16) 44 80 05 53.

Département 60
Vds. MD Fra + 6 jx + adaptateur jx Jap + mini enceinte Exc. : 2500 Frs, valeur : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 44 57 92 09.

Département 62
Vds. MD Jap + 2 joys + casque + 8 jx : 3300 Frs, valeur : 4129 Frs. Téléphoner au (16) 21 36 51 35.

Département 64
Vds. jx MD Fra en TBE : K Cameleon, J Madden 92, Thiunder Force 3, S of Rage, J Pond 2, Quackshot : 270 Frs pce, Populous, G&Ghost : 200 Frs pce. Contacter Florestan, après 19h, au (16) 59 06 40 67.

Département 66
Vds. MS + 2 manettes + pistolet + 10 jx : 1290 frs, au lieu de 2990 Frs. Contacter Maxime Fontaine, au (16) 68 53 25 77.

Département 75
Vds. MD + 2 jx + adaptateur Jap + cassette video : 800 frs. Vds. jx MD : Sonic, TF3, Wonder 5, F1 Circus, Blockout : de 200 à 250 Frs. Vds. S Kick Off sur GG : 180 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 75
Vds. MD Jap + 9 (Olympic G, S of Rage...) : 2800 Frs à débattre. Contacter Franck, dans la Région Parisienne, (1) 45 03 01 71.

Département 75
Vds. MS + 5 jx : 800 Frs à débattre. Contacter Michael, au (16) 42 02 12 22.

Département 75
Vds. 6 jx pour MD (Sonic, Immortal, R of Shinobi...) : 200 Frs pce avec boite et notices. Contacter Fabrice, au (1) 42 55 94 88.

Département 77
Vds. GG + 3 jx + adaptateur secteur : 950 Frs. Contacter Christophe, le week end, au (16) 64 27 51 77.

Département 78
Vds. GG + Master Gear + Wide Gear + 2 jx : 1150 Frs. Contacter Philippe, au (16) 30 43 06 99.

Département 78
Vds. Nbrx jx MD : 200 Frs pce (boites et notices) (Olympic Gold, Kid Cameleon, Alizia Dragon...). Téléphoner après 19h, au (16) 39 51 92 39.

Département 78
Vds. MD Jap + 7 jx (S Monaco, Robocod, Speedball 2, Sonic...) : 2000 Frs. Contacter Florent, au (16) 39 73 17 83.

Département 80
Vds. MD + 3 jx : 1700 Frs en TBE. Contacter Dominique, au (16) 22 78 81 23.

Département 83
Vds. MD ss grantie : 600 Frs + 2 manettes , Sonic : 280 Frs, S of Rage : 280 Frs, A Beast : 230 Frs, Mickey : 280 Frs, ou l'ensemble : 1500 Frs. Téléphone au (16) 94 89 04 29.

Département 84
Vds. MD + manette + Pro 1 + Sonic et S of Rage : 1400 Frs. Contacter Julien, au (16) 90 60 45 47.

Département 85
Vds. MD + 10 jx (Robocod, El Viento, Phantasy Star 3, Centurion...) : 2500 Frs, valeur : 6000 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 67 59 86 50.

Département 85
Vds. MD + 2 jx ou contre Pc Engine + jx. Vds. Nes + 32 jx + Zapper avec 1 jeu, vendu : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 42 57 29 75.

Département 91
Vds. MD + 13 jx + adaptateur Jap + Pro 1 + 2 joypads : 2700 Frs à débattre. Contacter David, après 18h, au (1) 69 83 16 80.

Département 92
Vds. jx MD et SFC. Vds. MD Jap + jx. Vds. Nec CD Rom + CGX + Super System Card + jx : prix à débattre. Contacter Marc, au (1) 47 50 84 73.

Département 92
Vds. GG sous garantie + adaptateur + Columns, Sonic, Wonderboy, Psychic World : 1000 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 46 44 69 52.

Département 92
Vds. MD Fra + adaptateur Jap + 4 jx + Pro 2 : 1200 Frs. Vds. Nes + 4 jx : 750 Frs. Contacter Thomas, au (1) 47 30 32 45.

Département 92
Vds. MD + 1 manette + 4 jx (Sonic, Hockey, J Pond 2, Quackshot), ss garantie 6 mois : 2100 Frs. Contacter Pierre-Francois, au (1) 46 61 31 96.

Département 92
Vds. jx MD : Sonic, Strider, Kid Chamelon. Contacter Frederic, au (1) 47 81 67 64.

Département 92
Vds. MD + 17 jx + Action Replay + Mega CD et 3 CD + 2 pad : 13200 Frs. Contacter Richard, au (1) 47 33 15 00.

Département 93
Vds. MD Fra + 2 manettes + 3 jx (Jordan vs Birds, Winter Challenge, J Madden 2). Contacter Arnaud D'Aleo, 40 allée De Cartres, 93190 Livry Gargan.

Département 93
Vds. MD Fra + 5 jx : 1500 Frs à débattre. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 95
Vds. GG (ss garantie) + adaptateur secteur et voiture + Wide Gear + sacoche + 6 jx (Sonic, Mickey, Donald...) : 2000 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 34 17 46 17.

Département 95
Vds. MD Fra + Sonic, Spiderman, S Shinobi + manette : 1000 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 35 62 97 19.

Département 95
Vds. GG + 5 jx (Sonic, Mickey...) + adaptateur GG/MS + sacoche + transfo : 1500 Frs. Contacter Yann, après 19h, au (16) 30 30 28 80.

Joystick et **Consoles News**
sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen (Qui a taxé la JB King?)
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (Ça swing!)
Rédacteur en chef adjoint
Section Micro
Claude Lucas (Durdur d'être un bébé!)
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente (Oh! Yeah!)
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy (Allo, Ting tong tang...)
Coordination technique
Danbiss (Non, c'est pas moi!)

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax (fini le référendum, plus d'affiches à coller)
NEWS
Michel Desangles (Dites-moi savez-vous ou l'on peut acheter un scan?) et toute l'équipe (m'ouais!)
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex (A quand Kether II?), Seb (Le mois prochain je vais assurer!)
Traduction : Sébastien Hamon, Calor (Cuir?)
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
MEGA DOSSIER
Frédéric Bailly (A quand B17 II?)
JEUX CRACK
Danboss (On bouffe où?)

Consoles News
AHL & 1ère classe DESTROY

Correspondants permanents à l'etranger
SENDAI Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)
Henri Legoy (Chine)
Mise en page
Pixel Press Studio (Soyez plus aimable avec les filles!)
LINOS (Ah!, c'est agréable!)
Mickael Cambour (T'as des prix pour un Mac?)

Secrétariat
Antonio Da Silva (Tu sais où est Marc?)
Chefs de Publicité
Marc Andersen (T'as appelé pour le Powerbook?)
Isabelle Weill (Il te reste des pages?)
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva (Allo, oui c'est déjà parti!)
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
(Je peux te taxé ton bureau 5 minutes?)
Sysanim
Tonton Sam (PANSKAJOUER)

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Photogravure
RPM (Dis-moi coco, elle est où la disquette?)
PPO (Allo, elles sont où les pages?)
INTEGRAAL (Il est ou le bon de commande?)
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
SIÈGE



2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! **SUPERGAMES 92** EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30F au lieu de 50F

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

~~50F~~ 30F

NOM : ....
PRENOM : .... AGE : ....
ACTIVITE : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CODE POSTAL : ....

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)


ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS !
COOL WORLD
Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD" avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.
Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qu'il a créé: le COOL WORLD.
Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroine de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts.
Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.
Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?
AMIGA
ATARI ST
IBM PC & COMPATIBLES
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED.
25 BOULEVARD BERTHIER.
75017 PARIS.
TEL: (1)40539286.
FAX: (1)42279573
TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.